
POWER PLAY
DM 8,50
S 64,–/sfr 8,50
lfr 190,–/hfl 10,60
bfr 213,–/Lit 12.000
Pta 1.000,–
http://www.magnamedia.de
1/98 DAS PC-SPIELE MAGAZIN
Imperiales Gewinnspiel
Mit Star Wars auf Bombersuche
Monkey Island 3
Piraten zum Totlachen
Kein bißchen Frieden
Longbow 2
Gunship landet Volltreffer
Die WM-Qualifikation
FIFA 98
Der absolute Kick
Gefühlsechte Abenteuer
Blade Runner
Besser als Hollywood erlaubt
4 391054 208501 01

AB JETZT GI
NUR NOCH

www.bladerunner.de

ad.quarter

BLADE RUNNER™

Los Angeles, November 2019. Eine Spezialeinheit der Polizei, sogenannte Blade Runner, ist auf der Suche n
diese Replikanten aufzuspüren und aus dem Verkehr zu ziehen. Denn Sie sind Ray McCoy, ein Blade Runner.

- Erstmalig: Echtzeit-Storyline-Engine, bei jedem neuen Spiel nimmt die Handlung einen völlig anderen Verla
- Noch nie dagewesene hochauflösende 3D-Echtzeit-Render-Grafik in 16,8 Millionen Farben
- Filmreife, nahtlos in das Gameplay integrierte Kameraschwenks
- Revolutionäre künstliche Intelligenz
- über 70 in Echtzeit berechnete Charaktere, die unabhängig voneinander agieren und individuelle Ziele ve
- über 100 Locations, die die Endzeitstimmung des futuristischen Los Angeles zu neuem Leben erwecken
- Blade Runner bietet die aufwendigsten Licht- und Spezialeffekte aller Zeiten

Ab Dezember im Handel: Die original Soundtrack-Remixe der Tyrell Bros.

ßT ES
EIN SPIEL.















Original Screenshots

PC CD-ROM

ch Replikanten, die sich illegal auf der Erde befinden. Sie haben den Auftrag
Doch Vorsicht: Nichts ist, wie es scheint – und nichts scheint, wie es ist.
f

rfolgen

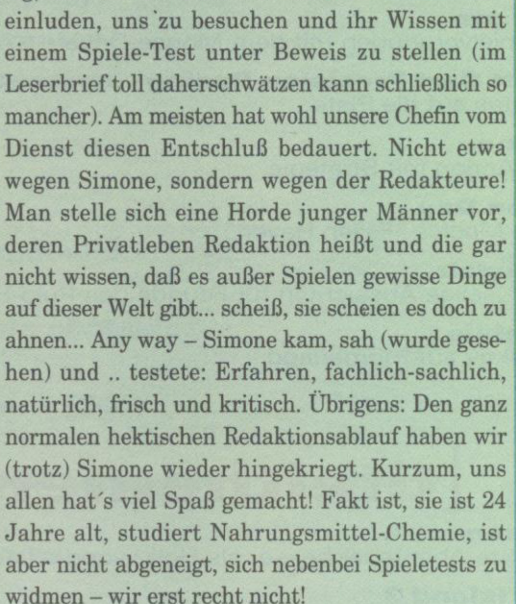
KOLUMNE

Darf´s für 70 Pfennig mehr sein?

Die Antwort lautet natürlich „ja", denn wenn wir das, was wir Euch dafür mehr bieten wirklich realistisch umrechnen würden... – ersparen wir uns diesen Betrag lieber. Aber nun mal zur Sache, was gibt´s denn für die 70 Pfennig mehr?

Zunächst gibt´s da die Vollversion auf unserer CD. „Lords of the Realm" – eine mittelalterliche Wirtschaftsstrategie.

Der nächste Punkt wird besonders die „Tips & Tricks"-Fanatiker (Und wer bleibt nicht bei irgendeinem Spiel hängen und sehnt sich nach einem Lösungweg?) aufhorchen lassen. Sie haben nämlich nun das, was die meisten schon immer wollten: Einen völig neu gestalteten „Supplement-Teil" zum Rausnehmen – ein Heft im Heft quasi! Gesondert geklebt, mit eigenem „Titelbild" – genial zum Sammeln also, um immer wieder nachschlagen zu können.



Und auf Neuigkeiten aus der Redaktion braucht Ihr auch nicht zu verzichten. Wir haben nämlich schon wieder Verstärkung gekriegt, was dem Heft und damit Euch ebenfalls zugute kommt: Joe Nettelbeck – Strategie- Wirtschaftssimulations- und Adventure-erprobt seit vielen Jahren. Erste Erfahrungen mit seinen messerscharfen Testmaßstäben könnt Ihr bereits in dieser Ausgabe zur Genüge machen. Wir meinen, mit ihm wirklich einen „Joker" gezogen zu haben!

Ein weiteres, äußerst willkommenes Unheil könnte Simone Hoffmann werden. Katasstrophe ist vorprogrammiert: Denn nicht einmal zehn Männer oder Redakteure können so viel anrichten, wie eine Frau! Dabei fing alles so harmlos an: Eine Leserin (zumindest eine, die sich als solche outete) schrieb uns einen Brief, um uns ihrer Meinung nach, Frauenfeindlichkeit zu unterstellen (siehe PP 11/97). Eine andere, und noch dazu Spiele-Kennerin und langjährige PP-Leserin, fühlte sich dadurch derart animiert, daß sie prompt und dementsprechend (siehe PP 12/97) antwortete. Ihr Brief machte uns in jeder Hinsicht so neugierig, daß wir sie kurzer Hand einluden, uns zu besuchen und ihr Wissen mit einem Spiele-Test unter Beweis zu stellen (im Leserbrief toll daherschwätzen kann schließlich so mancher). Am meisten hat wohl unsere Chefin vom Dienst diesen Entschluß bedauert. Nicht etwa wegen Simone, sondern wegen der Redakteure! Man stelle sich eine Horde junger Männer vor, deren Privatleben Redaktion heißt und die gar nicht wissen, daß es außer Spielen gewisse Dinge auf dieser Welt gibt... scheiß, sie scheinen es doch zu ahnen... Any way – Simone kam, sah (wurde gesehen) und .. testete: Erfahren, fachlich-sachlich, natürlich, frisch und kritisch. Übrigens: Den ganz normalen hektischen Redaktionsablauf haben wir (trotz) Simone wieder hingekriegt. Kurzum, uns allen hat´s viel Spaß gemacht! Fakt ist, sie ist 24 Jahre alt, studiert Nahrungsmittel-Chemie, ist aber nicht abgeneigt, sich nebenbei Spieletests zu widmen – wir erst recht nicht!

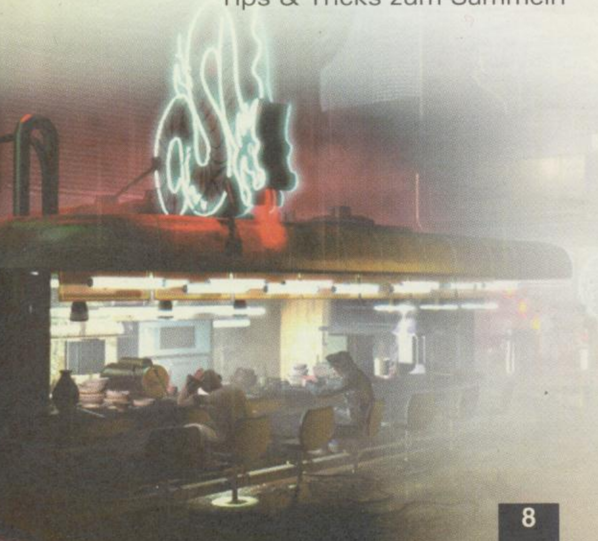
In diesem Sinne zurück zu den 70 Pfennig.
Ist doch aber eigentlich keine Frage mehr, oder? Übrigens brauchen sich bisherige wie künftge Abonnenten diese Frage überhaupt nicht zu stellen: Sie zahlen im Abo trotzdem nur 7,25 Mark für ihre „Power Play", das ist gegenüber dem Freiverkauf immerhin eine Ersparnis in Höhe der noch gültigen deutschen Mehrwersteuer-Prozente. Die Frage, ob´s für 70 Pfennig mehr sein darf, dürfte sich also erübrigt haben...

Euer Power-Play-Team

[news & previews]

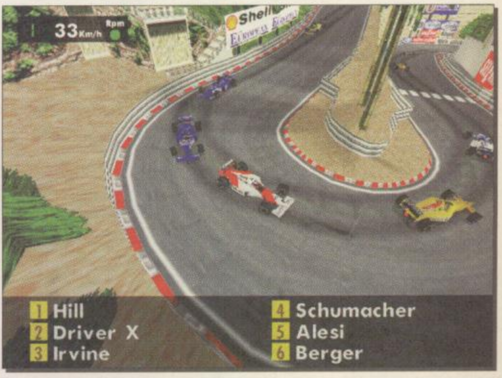
[titelthemen]

[supplement]





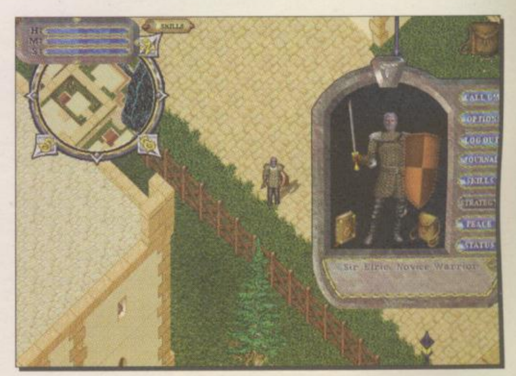
Monkey Island 3 Seite 80



Formula 1 Racing Simulation Seite 120



FIFA 98 Seite 170



Ultima Online Seite 30

[wettbewerb]

[interview]

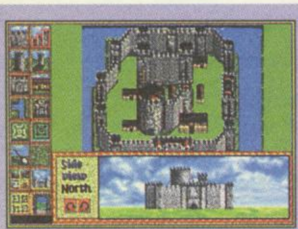
[hardware]

[rubriken]

[test]

Die wichtigsten

VOLLVERSION



Lords Of The Realm

Einmal in die Fußstapfen von Richard Löwenherz treten und mit oder ohne Robin Hoods Unterstützung das mittelalterliche England regieren? Dahin führt ein langer, steiniger Weg: Bauernaufstände, Angriffe feindlicher Heere, Hungersnöte und Mißernten verderben beinahe die Freude am Burgenbasteln und Herrschen.

CPU: 486er, 66MHz, , RAM: > 8MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



Close Combat

Das Echtzeitstrategical aus dem Hause Microsoft. Und wie nicht anders zu erwarten, spart das Spiel nicht an Optionen und Wahlmöglichkeiten. Schützen, Panzer, Artillerie stehen zur Verfügung und gehorchen spezifischen Befehlen. Auf diesem Demo könnt Ihr schon mal ein kleines Gefecht wagen.

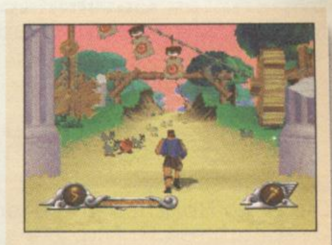
CPU:Pentium > 133MHz, MByte, RAM: > 8 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM > 4x.



Flying Saucer

Roswell, New Mexico, im Jahr 1947. Über einhundert Augenzeugen berichten vom Absturz eines Ufos. Las Vegas, 1998. Im 120 Meilen entfernten Luftwaffenstützpunkzt Groom Lake in der sagenumwobenen Area 51 gehen sinistre Dinge vor sich. Geht der Sache auf den Grund, erfahrt alles über die geheimen Pläne der Regierung und fliegt ein Ufo.

CPU: Pentium > 133 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA , CD-ROM > 4x.



Hercules

Pünktlich zu Weihnachten kommt ein neuer Disney-Film in die Kinos und das dazugehörige PC-Spiel in die Läden. Als Halbsohn von Zeus müßt Ihr in bewährter Jump & Run-Manier diverse Levels meistern.

Anhand der Demo läßt sich schon einmal testen, wie geschickt Ihr mit dem Gamepad umgehen könnt.

CPU: Pentium > 90 MHz, 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM > 4x, Gamepad empfohlen.



DogDay

Ein Hundeleben! Das ist der Inhalt dieses neuen Adventures, das ein düsteres Endzeitszenario malt. Der grausame Diktator Chegga regiert mit eiserner Härte und verfolgt jeden, der mit der Untergrundorganisation KATZ Verbindung aufnimmt.

Ein Adventure mit kniffligen Rätseln gibt mit dieser Demo seinen Einstand

CPU: Pentium > 133MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM > 4x.



Turok

Der Dinosaurier-Jäger darf sich jetzt auch auf dem PC austoben und dem fiesen Campaigner mitsamt seinen Schergen so richtig einheizen. Freunde von den Programmen der Firmen id Software und 3D Realms kommen sicher auf ihre Kosten.

Achtung: Ohne 3Dfx-Beschleunigerkarte läuft gar nichts!

CPU: Pentium > 133 MHz, RAM: 32 MByte, 3Dfx unbedingt erforderlich, CD-ROM > 4x.



Test Drive 4

Der Racing Klassiker geht in die vierte Generation. Sündhaft teure, zeitgenössische Sportwagen liefern sich heiße Rennen mit Hubraum-Giganten aus der Muscle-Car-Ära. Da wird die Highway Patrol ganz schön sauer...

Dank 3Dfx-Unterstützung das schönste Test Drive, das es je gab.

CPU: Pentium > 166 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), CD-ROM > 4x.



Total Annihilation

Echtzeitstrategie auf die Spitze getrieben. Der Jahressieger der Clone-and-Conquer-Klasse. Wer ihn bisher nicht kennt, sich aber fragt, was es mit dem ganzen Gerede um Total Annihilation auf sich hat, kann hier seine Kampfroboter schon mal langsam warmlaufen lassen.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA1, CD-ROM > 4x.

Demos der CD



Hannibal

Der Erzfeind des römischen Imperiums auf dem heimischen Bildschirm. Der Mann, der um ein Haar den Lauf der Geschichte und die Entwicklung der Antike verändert hätte, ein genialer Stratege und herausragender Heerführer – auf dieser Demo könnt Ihr Euch ein Bild von ihm machen oder gleich in seine Rolle schlüpfen.

CPU: Pentium > 90 MHz, , RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA CD-ROM > 2x.



Forsaken

Wer von „Virus" enttäuscht wurde, muß nicht verzagen, denn bei Probe wird fleißig an der Fertigstellung von Forsaken gearbeitet.

Akklaims Zukunftsshooter im Descent-Stil soll sich durch superbe Grafik und rasantes Gameplay auszeichnen. Das selbstablaufende Demo macht jedenfalls den Actionfreaks den Mund wäßrig.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), CD-ROM > 4x.



MS Kart

Bill Gates gibt Vollgas. Das Microsoft-Produkt simuliert nicht etwa lahme Go-Karts, sondern die U.S. Indy-Car Serie, in der auch Jacques Villeneuve sich seine Sporen verdiente. Die Serie, die noch schneller als die Formel 1 ist, ist in Europa zwar wenig populär, eignet sich aber hervorragend für eine Renn-Simulation.

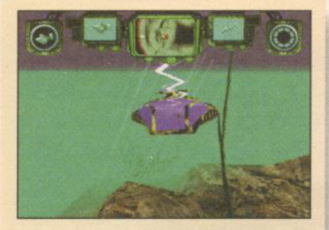
CPU: Pentium > 133 MHz, MMX-Support, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), CD-ROM > 4x.



NHL 98

Die kleine Hartgummi-Scheibe darf wieder über das Eis geschossen werden! Neben NBA 98 und FIFA 98 werden natürlich auch die Eishockey-Fanatiker im Rahmen der EA Sports-Reihe mit einer neuen – überragenden – Simulation bedacht (Power Play-Wertung: Solo: 86 % und 88% Multi).

CPU: Pentium > 100 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), CD-ROM > 4x.



Sub Culture

Nur wenige Zentimeter groß und nicht besonders helle. Dennoch verhalten sich die Bewohner der possierlichen Unterwaserwelt wie die Großen und führen Krieg. Wer vorher einen Blick auf die schwimmenden Krieger riskieren will, hat nun die Chance dazu. Also Luken dicht und volle Kraft voraus.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), CD-ROM > 4x.



Rally Championship

Walter Röhrl gab seinen Segen zum zweiten Teil der Schlamm- und Schotterpartie. Der Fahrsimulator von Europress überzeugt durch akkurate Fahrmodelle. Off-Road-Fanatiker schnuppern mit unserem Demo den Duft der großen, weiten Rally-Welt.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), CD-ROM > 2x.



Nuclear Strike

In dem jüngsten Teil der Strike-Saga müßt Ihr durchgeknallte Diktatoren daran hindern, eine Atombombe zu zünden. Mit verschiedenen Fahr- und Flugzeugen wie z.B. Helikoptern, Panzern, Harrier-Jet und Hovercraft wird den Bösewichtern der Garaus gemacht.

CPU: Pentium > 100 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), CD-ROM > 4x.



Netstorm

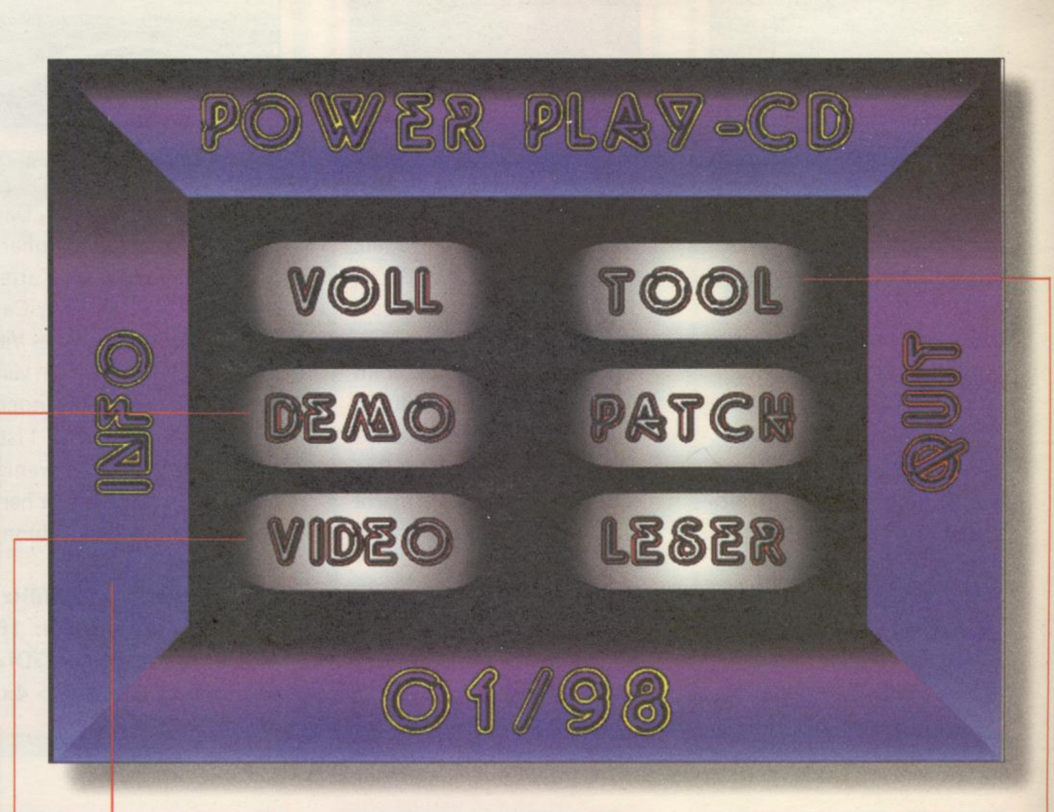
In einem mystischen Wolkenkuckucksheim herrschen die computergesteuerten oder menschlichen Gegner des Spielers. Aber nicht mehr lange, denn dieser will seine Leute befreien und macht daher der ungeliebten Herrschaft der Herrschaften in strategischen Echtzeitkämpfen mit Hilfe von fantastisch-bizarren Einheiten ein Ende.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM > 4x.

POWER

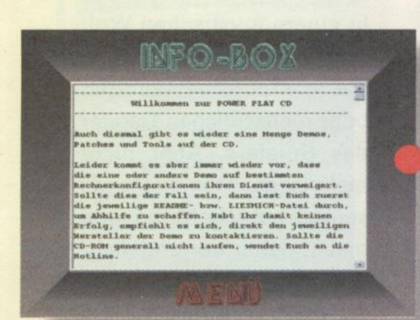
CD-Inhalt im

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 1/98



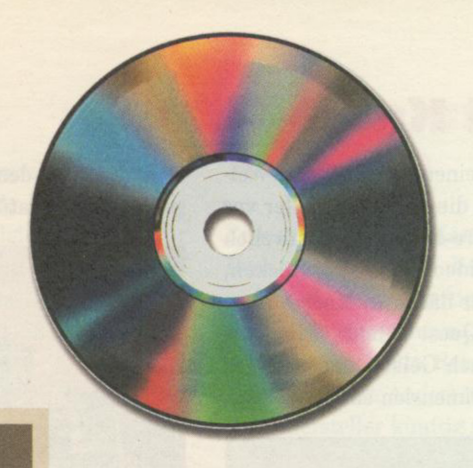








PLAY Überblick



Vollversion

Lords of the Realm

Demos

Spielbare Demos	Größe
Nuclear Strike	0 MB*
Sub Culture	0 MB*
Rally Championship	0 MB*
Close Combat 2	39,9 MB*
Hannibal	26,6 MB*
Hercules	8,9 MB*
MS Cart Racing	33,9 MB*
Netstorm	0 MB*
NHL 98	11,1 MB*
Test Drive 4 (3Dfx)	0 MB*
Total Annihilation	20,3 MB*
Forsaken (Selfrunning)	26,0 MB*
Turok	10,9 MB*
Flying Saucer	54,4 MB*
DogDay	26,1 MB*

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

Videos

- Frogger
- John Sinclair

Leseraktiv

Auch diesmal haben wir in unserem Leser-aktiv-Button wieder ein eigens für die CD programmiertes Spiel: **Top Secret Agent.** Außerdem: Ein **Tool** namens **Game-Cheater** Wenn Ihr auch mit einem Programm auf die CD wollt, schickt es einfach an:

DMV Verlag & Co.KG
Redaktion Power Play
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Anstoss 2 Update
- Dark Reign Update
- Demonworld Update
- Flight Sim MS 98 (Flight Shop Converter)
- Riven Update
- Total Annihilation Update
- X-Wing vs. TIE Fighter 3D Update
- IF-22 Update
- Imperialism Update
- Tomb Raider 2 Patch
- Links LS S3 Fix

Tools

- DirectX 5
- WinZip 6.2
- Video for Windows
- Diverse Virenscanner
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 3.2
- NEU! Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

Online

Wie immer mit dabei: Die neue Compuserve-Version Win95, T-Online sowie die Internetzugangssoftware AOL v3.0i. Die Zugangsnummern findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD bzw. in den README-Dateien.

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

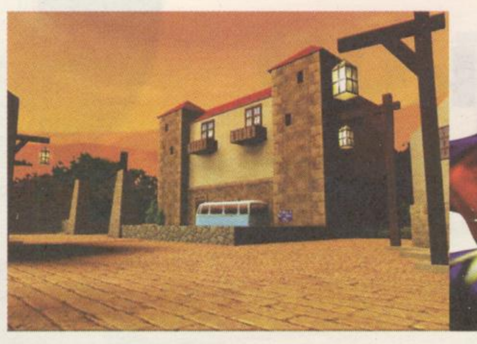
Gabriel Knight III

Da behaupte noch einer, es gäbe keine Wellen: Kaum kehren die Spielehersteller vor allem im Adventure-Bereich den kürzlich noch modernen Videofilmen den Rücken, laufen sie schon der nächsten Mode hinterher. Nach „King's Quest 8" und „Grim Fandango" hat nun auch Geisterjäger Gabriel Knight die dritte Dimension entdeckt. Dies-



Prächtige Zimmer machen noch keinen glücklichen Vater

mal folgt der tapfere Mystiker der Einladung eines abgehalfterten Prinzen, um auf dessen Landsitz schöngeistige Konversation zu treiben. Sein Gastgeber freilich hat anderes im Sinn, denn als Vater ist er besorgt um seinen Sohn – und Mr. Knight wäre bestimmt ein brillanter Leibwächter. Nun, leider nicht brillant genug, denn der Kleine wird alsbald geklaut. Und natürlich sind die Rätsel, die



Galgenlaternen? Seltsam...

hinter der traurigen Geschichte stecken, nicht allein von dieser Welt – sonst würde der langzähnige Untertitel wohl kaum „Blood of the Sacred, Blood of the Damned" lauten.

Ein geographisch begrenztes Szenario und die üblichen Verdächtigen – das schmeckt ein klein wenig nach Agatha Christie. Jedenfalls, wenn man die okkulten Elemente mal außer Acht läßt. Optisch steht das Spiel auf alle Fälle der Pracht adeliger Herrensitze in nichts nach, wobei die Räume gerendert wirken, tatsächlich aber in Echtzeit berechnet werden. Und natürlich wird man sich nicht in Schritten bewegen, sondern ganz nach Wunsch schräg durch die Gegend marschieren können. Das tun freilich nicht nur Gabriel und seine bessere Hälfte Grace (ein sehr passender Name übrigens), sondern auch die anderen Hauptpersonen, was dem Spiel im Unterschied zu konventionellen 2D-Abenteuern ein ziemlich realistisches Feeling verleihen dürfte. Zumindest, falls die Figuren am Ende nicht allzu puppenhaft wirken – erste Portraits der Gesichter überzeugen in dieser Hinsicht noch nicht so recht... *jn*



Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned
Genre: Horror-Adventure
Hersteller: Sierra
Erscheinen geplant: Sommer '98
Internet: www.sierra.com

Marstaxi

Keine Frage, der Mars ist in! Das dachte sich auch die EDV-Beratung Hemming, buddelte das alte „Space Taxi" aus, renovierte es kräf-



Für den kleinen Hunger zwischendurch

tig in puncto Optik und Sound (wenngleich letzterer irgendwie schlumpfmäßig klingt) und bringt es nun unter dem publicityträchtigen Namen „Marstaxi" neu auf den Markt. Wer sich darunter nichts vorstellen kann, möge an einen Bildschirm voller schwebender Plattformen denken. Mit einer Art Mondlandefähre müssen nun Passagiere von einer Station zur anderen befördert werden, wobei Kollisionen mit denselben (oder mit sonstigen Hindernissen) tunlichst zu vermeiden sind. Wenn der Treibstoff zur Neige geht, ist ein Abstecher zur Tankstelle erforderlich, und wer mit seinen fünf Leben lange genug durchhält, um Geld zu scheffeln, kann sich später sogar ein besseres Gefährt kaufen. Mit den schön grummeligen Original-Sprachfetzen kann das renovierte Taxi freilich nicht mithalten – irgendwie klingen die Fluggäste hier eher schlumpfig. Weil aber das Ganze für etwa 30 Mark über den Ladentisch gehen soll, dürfen Fummel-Fans und Nostalgiker hier durchaus mal einen Blick riskieren. *jn*

Marstaxi
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: EDV-Beratung Hemming
Erscheinen geplant: Januar '98
Internet: www.hemming.de

Intervention

Interplay und Cryo stricken an einem Spiel, von dem bislang wenig mehr bekannt ist, als

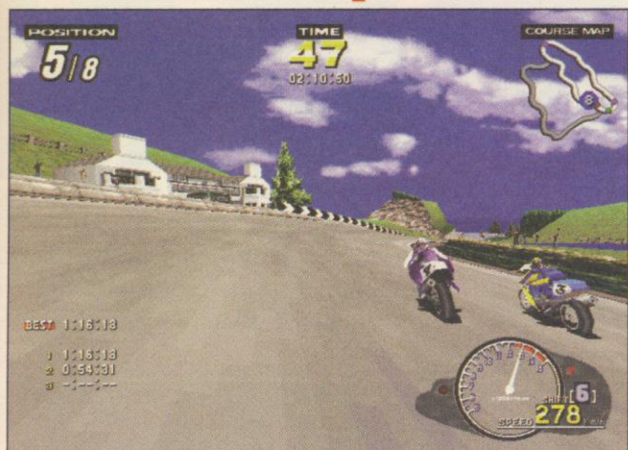


Es gibt viel zu tun

daß es sich mit göttlichen Wesen befassen soll, die Universen erschaffen und dann managen. Nach den ersten Screenshots zu urteilen, dürfte diese esoterische Beschreibung wohl mehr eine „Götter-Sim" im Stile von „Populous" oder „Die Siedler" meinen. *jn*

Intervention
Genre: Weltensimulation
Hersteller: Interplay/Cryo
Erscheinen geplant: Herbst '98
Internet: www.interplay.com

Manx TT Superbikes



Das ist mal eine Optik, oder?

Am Automaten kann man schon seit einem Weilchen per Motorrad seine Superbike-Runden drehen, doch nun wird das demnächst auch am PC möglich sein. Jedenfalls, wenn man gute Plazierungen einfährt und dann unter drei Mega-Öfen wählen darf – ansonsten muß man sich halt mit normalen Rennmaschinen begnügen. So oder so brettert man auf optisch sehr beeindruckende Weise über die Pisten (leider sind's nur zwei), und das auch auf Rechnern, die nicht mehr unbedingt zur ersten Garnitur gehören. Fahrer- und Hinter-Fahrer-Perspektive stehen zur Wahl, zudem darf man sich unter acht Rädern eins aussuchen; allerdings stellt sich mit der Zeit doch heraus, daß die Unterschiede nicht allzu stark ins Gewicht fallen. Auf Wunsch darf man im Multiplayer-Modus (bis zu acht Spieler im Netzwerk) durch die Landschaft düsen. *jn*

Manx TT Superbikes
Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis/Sega
Erscheinen geplant: bereits erhältlich
Internet: www.sega.com

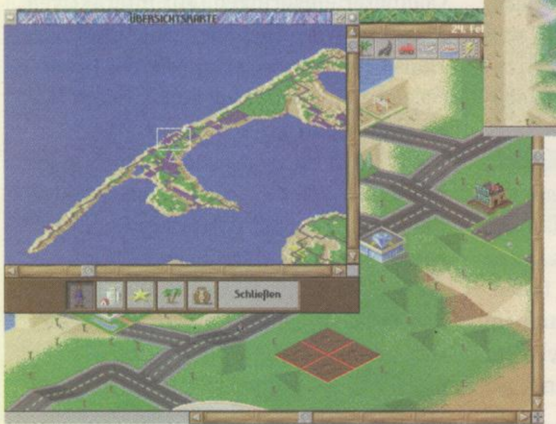
Die Schneekönigin

Es war einmal... im Hause Ravensburger! Doch, wirklich, wenn die Oma keine Lust mehr hat, kann künftig stattdessen der Computer einspringen. Mit interaktiven Märchen wie „Die Schneekönigin" von Hans Christian Andersen will der (Brett-) Spielehersteller künftig zum zweiten Mal die Kinderzimmer erobern.
Der Bildschirm zeigt dabei auf den ersten Blick etwas, das wie eine eingescannte Buchseite aussieht. Allerdings kann man zum Beispiel die Illustrationen beklicken und so Zauberspiegel zerbrechen, gefilmte Schauspieler bewegen und andere Dinge tun, um die Geschichte voranzutreiben und die Rätsel zu lösen. *jn*

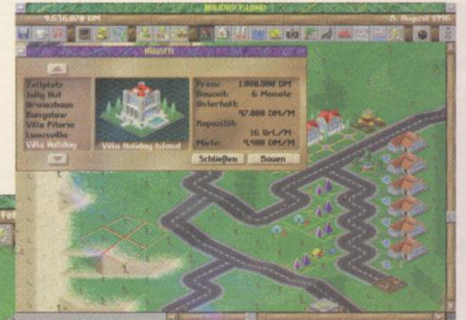
Die Schneekönigin
Genre: interaktives Märchen
Hersteller: Ravensburger
Erscheinen geplant: bereits erhältlich
Internet: www.ravensburger.de

Holiday Island

Die erfolgreiche Bettenburgen-Simulation von Sunflowers ist jüngst in einer preisgünstigen (ca. 60 Mark) Sonder-Edition neu veröffentlicht worden. Zum Lieferumfang gehören neben dem ursprünglichen Programm die sechs zusätzlichen Szenarien der Mission-CD. Ansonsten hat sich nichts geändert. Will sagen: Nach wie vor tritt man an, um ein liebliches Inselreich (das vorgefertigt oder vom Zufallsgenerator gebastelt sein kann) mit touristischen Einrichtungen zu versehen, welche dann möglichst viel Reibach abwerfen sollten. Natürlich bauen die Computergegner mit demselben Ziel, weshalb eine kleine Sabotage hier und da nicht schaden kann. In Handhabung, Sound und Optik („Sim City" läßt grüßen) kann das Spiel auch heute noch überzeugen, weshalb es sich hervorragend als Christbaum-Unterlage eignet. Zumindest für all jene, die das Original nicht haben... *jn*



Sylt, die Insel der Reichen und Schönen

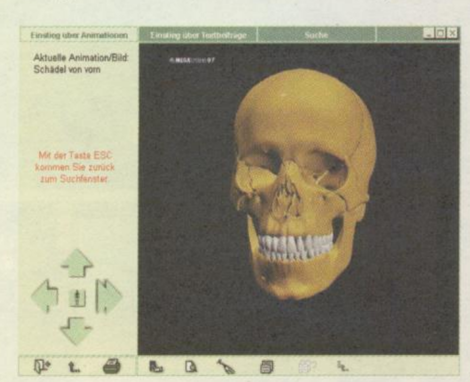


Größere Gebäude benötigen einigermaßen ebene Grundstücke

Holiday Island
Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Bomico/Sunflowers
Erscheinen geplant: bereits erhältlich
Internet: www.bomico.com

Skelett 3D

Die Hersteller von Rollenspielen und Grusel-Abenteuern haben seit kurzem eine neue Quelle der Inspiration für die Gestaltung ihrer Monster: Die Infotainment-CD von S.A.D. bringt jedenfalls neben 235 Textseiten knöcherne Abbildungen und auch Animationen in Hülle und Fülle. Ausgehend von einem allgemeinen Überblick kann man sich dabei immer tiefer in die Einzelheiten klicken, um schließlich bei so merkwürdigen Dingen wie Trapezoidbein und hyalinem Knorpel zu enden. Schlagwörter für die gezielte Suche, Querverweise und ein Bildschirmschoner sind ebenfalls mit von der Partie. Wer sich beispielsweise den Schädel etwas genauer anschauen möchte, kann das in verschiedenen Detailstufen tun – vom kompletten Knochenhaupt bis zu Einzelteilen wie etwa dem Unterkiefer, drehen sich dann die sterblichen Überreste am Bildschirm. Leute, die eher lesen möchten, können natürlich auch die beigefügten Textfiles aufrufen. Allerdings möchten wir empfehlen, mit einer Auflösung von 640 x 480 zu arbeiten – bei höheren Auflösungen hatten wir nämlich gelegentlich mit Problemen bei der Textformatierung zu kämpfen (abgeschnittene Sätze und dergleichen). Die CD kostet etwa 50 Mark. *jn*

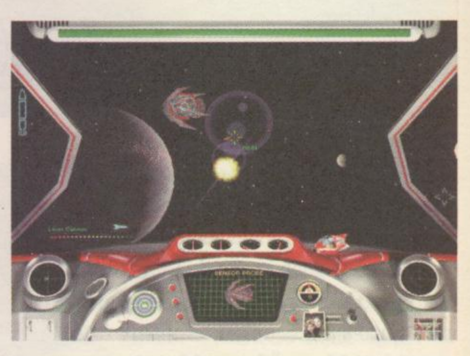


Ge...t eingeschädelt!

Skelett 3D
Genre: Infotainment
Hersteller: S.A.D.
Erscheinen geplant: bereits erhältlich
Internet: www.s-a-d.de

X-COM: Interceptor

„Never change a winning team" – die Briten wissen das. Bei Microprose hat man sich jetzt dennoch entschlossen, einen radikalen Schritt zu wagen. Es wird nämlich einen vierten Teil der legendären X-COM-Serie geben, der auch nach wie vor die wirtschaftlichen Elemente seiner Vorgänger beinhalten soll. Allerdings wird nicht mehr in bodengebundenen, taktischen Szenarien gekämpft; stattdessen sind dreidimensionale Flugsequenzen à la „Wing Commander" vorgesehen. Kein Wunder, denn diesmal folgen wir den Außerirdischen in den Kosmos, um die Bedrohung nun endgültig zu beseitigen. Kein Wunder auch, weil alle Welt schließlich auf Action steht. Ob ein solcher Genrewechsel allerdings bei einer eingeführten Serie erfolgreich ist, scheint uns noch nicht ausgemacht zu sein. Origin jedenfalls hat mit „Ultima VIII" eher schlechte Erfahrungen gesammelt. Aber wer weiß – genügend Käufer für eine gut gemachte Weltraum-Sim gibt es schließlich allemal, und außerdem sollen die Strategen ja auch nicht völlig verprellt werden. Wie schon angedeutet, wird der ökonomische Unterbau nach wie vor für heiße Grübelköpfe sorgen: Die Alienabwehr funktioniert nämlich einmal mehr bloß mit genügend Geld, das heißt, man muß darauf achten, von den verschiedenen Geldgebern ausreichende Etats zu erhalten. Auch auf andere Weise soll sich eine gut überlegte Vorgehensweise lohnen, etwa indem man versuchen kann, die kosmischen Bergwerke der Außerirdischen anzugreifen und diese so wirtschaftlich ausbluten zu lassen. *jn*



Gut gezielt ist halb gewonnen

X-COM: Interceptor
Genre: strategische Flugsimulation
Hersteller: Microprose
Erscheinen geplant: Ende '98
Internet: www.microprose.com

RIVEN®

THE SEQUEL TO MYST®



Meine schlimmsten Befürchtungen haben sich bewahrheitet.
Die Verwüstung ist noch schrecklicher, als ich es mir je vorgestellt habe.
Ich muß jetzt handeln, solange noch Zeit ist. Ich muß jemanden
finden, den ich nach Riven schicken kann.



www.riven.com

PC & MAC CD-ROM

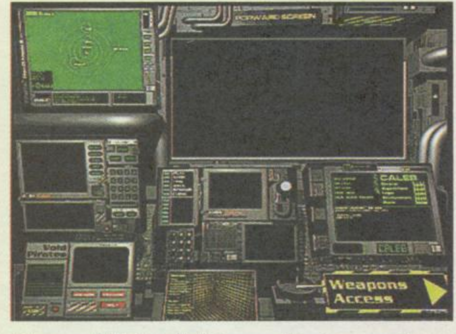


Void Pirates

Diversions Software ist nicht nur hier bei uns unbekannt, auch in ihrer Heimat jenseits des Großen Teichs haben die Jungs bislang noch nichts abgeliefert. Das wird sich aber wohl bald ändern, denn das Konzept ihrer für das zweite Quartal avisierten Handels-Kriegs-Simulation klingt ausgesprochen interessant: Etwa 300 Jahre in der Zukunft sind unsere Ressourcen aufgebraucht, weshalb die Monde und Asteroiden des Sonnensystems für Bergbauzwecke herhalten müssen. Beste Voraussetzungen für halbseidene Glücksritter wie uns, die mal schnell 'nen flotten Euro machen wollen. Na ja, so einfach darf man sich das natürlich auch wieder nicht vorstellen, denn da gibt es jede Menge Konkurrenz, weshalb das rundenbasierte Kampfsystem wohl seine Berechtigung haben wird. Im übrigen darf in über 100 Locations geschachert werden, und laut Hersteller wird es sogar möglich sein, eigene Charaktere zu entwerfen, die man dann unter Freunden austauschen kann – um sie z.B. in die eigene Partie einzubauen. *jn*



Ein mittelgroßer Frachter liegt im Dock



Die sachlich-nüchterne Instrumentenkonsole

Void Pirates
Genre: Handels-Strategie
Hersteller: Diversions Software
Erscheinen geplant: 2. Quartal '98
Internet: www.voidpirates.com

Combat Chess



Das Ende einer gegnerischen Figur im Eisblock

Ganz in der Tradition von Interplays „Battle Chess" hat nun auch Empire ein Grafik-Schach auf den Markt gebracht, bei dem man möglichst oft und gerne Figuren schlägt, um all die vielen „Todesarten" einmal zu sehen. Andererseits wird's bald langweilig, wenn man sie schon kennt, und deshalb sind hier natürlich auch die handelsüblichen Optionen dabei (normale Schachgrafik und zweidimensionalen Bretter). Dies ist schon deshalb nicht schlecht, weil die opulente Version mit allerlei Fantasy-Fabelwesen auf Dauer recht unübersichtlich geraten ist – ein Problem, welches das Game freilich mit manchem „seriösen" Genrekollegen teilt. Abgesehen vom Mensch-gegen-Computer-Spiel sind auch Network-Partien möglich (IPX, Internet, Modem und Nullmodem), und die Spielstärke darf sogar ganz oben angesiedelt werden – was man von Spektakeln wie diesem meist nicht erwartet. *jn*



Man kann sich dran gewöhnen, aber ein guter Überblick ist etwas anderes

Combat Chess
Genre: Strategie
Hersteller: Empire
Erscheinen geplant: bereits erhältlich
Internet: www.empire.co.uk

Alarm für Cobra 11

Vor vielen Jahren war die Verkehrserziehungs-Sendung „Der 7. Sinn" Kult, weil dort immer so viele Autos ruiniert wurden. In dieselben Fußstapfen scheint die Actionkrimi-Serie „Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei" treten zu wollen, von der bei RTL immerhin schon die zweite Staffel läuft. Damit nun auch am PC schicke Luxuskarossen verballert werden können, hat Software 2000 in Zusammenarbeit mit RTL eine Multimedia-CD zum Thema entwickelt. Man kann hier ins Archiv schauen, um einen Kurzabriß aller bisherigen Folgen zu erfahren, sich zeigen lassen, wie die Stunts funktionieren, oder in einem kleinen Spielchen selber einmal jene Szene ausprobieren, bei der zwei Polizisten mit ihrem BMW über einen Autotransporter springen. Das alles ist nett und technisch überzeugend in Szene gesetzt, wird aber kaum jemanden interessieren, der nicht auch auf die TV-Sendung steht. Für Fans jedoch dürfte kaum ein Weg an dieser Merchandising-CD vorbeiführen – auch wenn sie mit ca. 50 Mark relativ teuer ist. *jn*

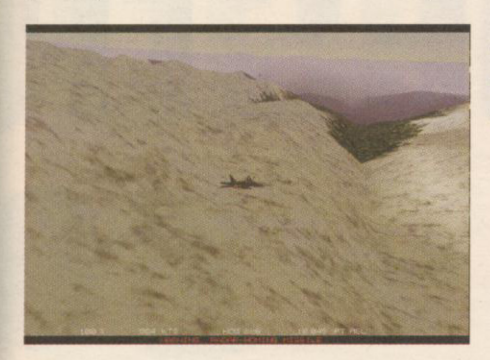


Dieser Hopser ist uns gelungen: Sauber überflügelt der BMW den LKW

Alarm für Cobra 11
Genre: Infotainment
Hersteller: Software 2000
Erscheinen geplant: bereits erhältlich
Internet: www.software2000.de

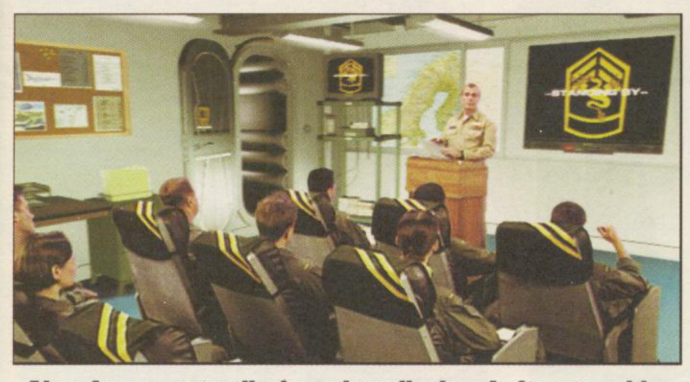
Jet Fighter Full Burn

Im Jahre 2006 tritt Boris Jelzin ab – und der neue russische Präsident hat nichts besseres zu tun, als auf der Stelle einen Militärpakt



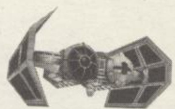
Gefährlich tief düsen wir über das Gebirge

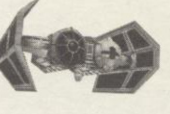
mit Restjugoslawien zu unterschreiben. Klare Kiste, daß die Bosnier höchst beunruhigt sind. Jedenfalls übernimmt der Spieler die Rolle eines Piloten (wobei ihm freigestellt ist, ob er für die NATO oder die Russen fliegen möchte) und muß in der Folge eine baumartige aufgebaute Kamagne absolvieren – der Ausgang einer Mission beeinflußt dabei, welche als nächstes drankommt. Als



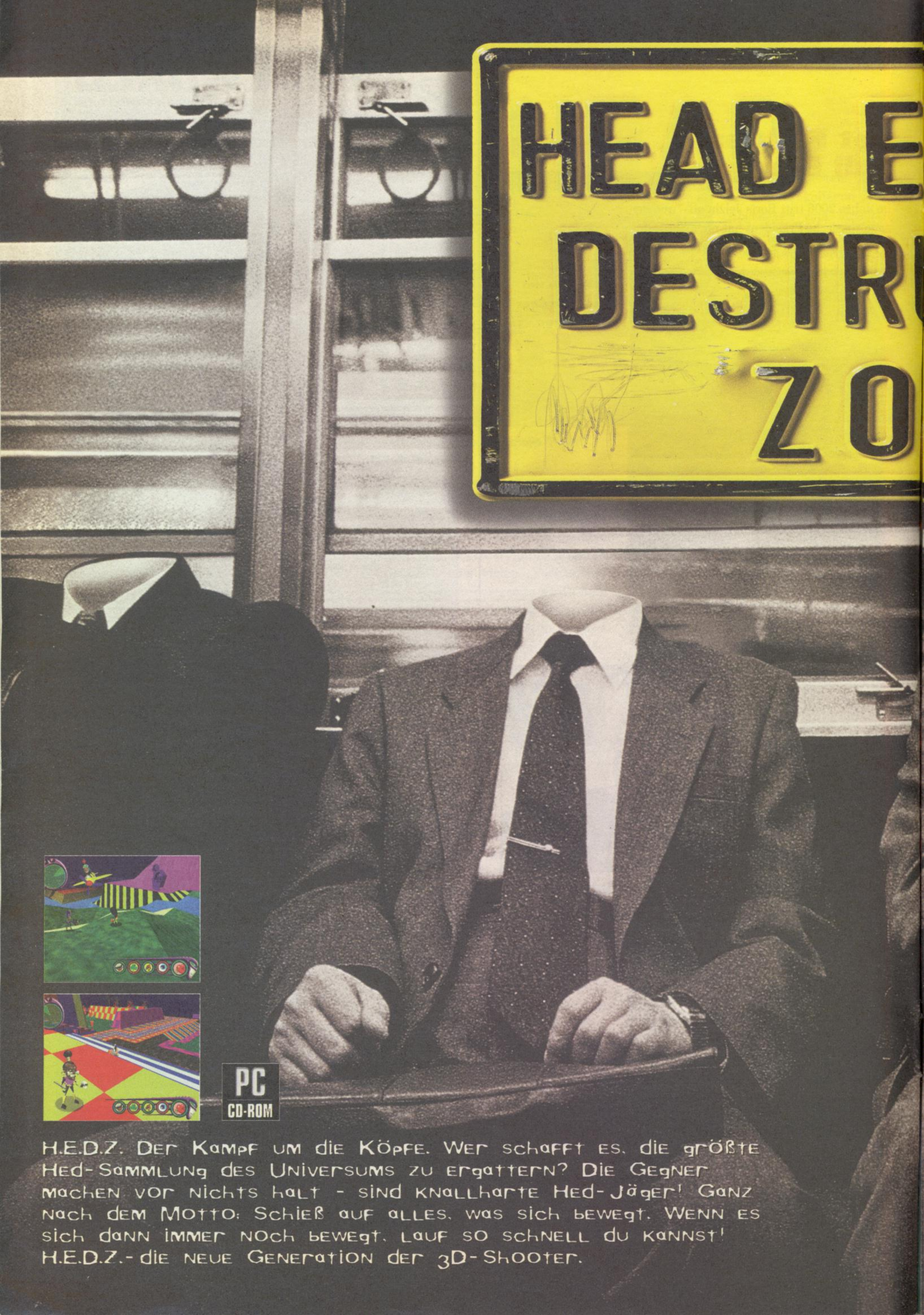
„Also Jungs, wenn ihr im schwedischen Luftraum seid: Vorsicht mit Elchmanövern!"

offizieller Nachfolger von „Jet Fighter 3" gehört das Spiel selbstredend zu den actionlastigen Simulationen – im Netz können das bis zu acht Flieger gleichzeitig überprüfen, wobei für je zwei Piloten sogar der Besitz eines Originalspiels reicht. Take 2 verspricht uns eine optimierte Grafikengine und will diverse 3D-Karten sowie MMX unterstützen. Mindscape wiederum hat für alle Englischunkundigen eine komplett lokalisierte deutsche Fassung angekündigt. *jn*





Jet Fighter Full Burn
Genre: Action-Flugsimulation
Hersteller: Mindscape/Take 2
Erscheinen geplant: Januar '98
Internet: www.take2games.com



HEAD E
DESTR
ZO
PC
CD-ROM
H.E.D.Z. Der Kampf um die Köpfe. Wer schafft es, die größte Hed-Sammlung des Universums zu ergattern? Die Gegner machen vor nichts halt - sind knallharte Hed-Jäger! Ganz nach dem Motto: Schieß auf alles, was sich bewegt. Wenn es sich dann immer noch bewegt, lauf so schnell du kannst! H.E.D.Z.- die neue Generation der 3D-Shooter.

MIXEDPIXELS

Bundesregierung startet Wettbewerb
Nein, hier geht es erstaunlicherweise nicht darum, wie man am besten den Haushalt sanieren könnte. Stattdessen hat Forschungsminister Rüttgers einen Wettbewerb ausgeschrieben, bei dem sich jeder beteiligen darf, der eine geniale Idee für Dienstleistungen oder Produkte aus dem Multimedia-Bereich hat. Die besten 20 Teilnehmer dürfen Siegesprämien in Höhe von je 20 000 Mark sowie zusätzlich 40 000 Mark als Anstoß für die Verwirklichung ihrer Geschäftsidee einstreichen. Ob Theo Waigel von diesen Summen weiß, ist uns nicht bekannt, daher können wir nur dazu raten, baldmöglichst beim VDI/VDE-Technologiezentrum Informationstechnik in Teltow unter der Telefonnummer **03328/435-205** die Teilnahmeunterlagen anzufordern. Baldmöglichst auch schon deshalb, weil der Einsendeschluß auf den 31. Januar gelegt wurde!

Neuigkeiten von 7th Level
Bei 7th Level sickerte jüngst durch, daß die Company in ihrer bisherigen Form nicht weiterbestehen wird. Unter dem Namen P7 Solutions will man dort künftig Softwaretools für die Industrie entwickeln. Ob und in welcher Weise die Spiele-Entwicklung weitergeführt wird, steht derzeit noch nicht fest. Schade, dann wird es ja mit „Return to Krondor" noch ein Weilchen dauern...

Kontakt hergestellt
Magellan Entertainment hat dieser Tage die Version 2.0 von „Kontakt mit dem Universum" veröffentlicht, einer Multimedia-CD von Erich von Däniken. Wer den Meister aller Aliens also vor einigen Monaten im Fernsehen verpaßt hat, kann die Bekanntschaft nun am Monitor nachholen, um Stonehenge zu besuchen, das Marsgesicht zu inspizieren oder im offiziellen Lexikon der Ancient Astronaut Society zu schmökern. Tja, die Wahrheit ist halt irgendwo dort draußen...

Reif für die Insel
Broderbund im Glück: „Riven", der Nachfolger des All-time-Megasellers „Myst" hat sich in der ersten Woche weltweit 100 000 mal verkauft und ist damit schon jetzt ein Millionengeschäft. Wenn das Game nun ähnlich konstant in den Verkaufscharts dümpelt wie sein mysteriöser Ahnherr, dürfte es wohl alsbald alle Rekorde brechen!

CDV killt Viren
Unter dem Namen „CDV Antivirus" ist jetzt eine Lizenzausgabe des bekannten Dr.-Solomon-Virenscanners erhältlich. Natürlich können die erkannten Plagegeister (etwa 12 000 von ihnen sind katalogisiert) auch gekillt werden, und zwar unter den Betriebssystemen Win 3.1/95. Das Programm spürt ebenfalls Makroviren auf und ist für ca. 50 Mark erhältlich – inclusive Update-Service für ein Jahr.

Schöner schießen
„Incubation" von Blue Byte war eigentlich schon von Anfang an ein ziemlich durchgetestetes Programm. Nichtsdestotrotz haben sich ein paar kleinere Fehler und Probleme eingeschlichen, die jetzt behoben werden können. Auf der Website von Bluebyte (http://www.bluebyte.com) liegt jetzt nämlich ein Update auf die Version 1.02 zum Download bereit. Der Umfang beträgt knapp ein halbes MB.

Gut und günstig
Bei Psygnosis/CDV sind dieser Tage fünf neue Budget-Titel im Rahmen der Neon-Edition erschienen: Als besonderer Hammer wäre dabei „Discworld 2" zu nennen, aber auch „Destruction Derby 2", „Die Stadt der verlorenen Kinder", „3D Lemmings" und „Krazy Ivan" sind bestimmt eine Überlegung wert. Zumal die Programme für 30 Mark bzw. teilweise 40 Mark über den Ladentisch gehen.
Auch GT Interactive hat was zu bieten: Unter dem knackfrischen Budget-Label Replay wurden jetzt „3 Skulls of the Toltecs", „Creatures", „Deadlock" und „Flight of the Amazone Queen" erneut veröffentlicht – die Kosten bewegen sich zwischen 20 und 40 Mark. Wohl bekomm's...

Mars macht mobil
Das allerneueste Projekt von GT Interactive geht auf den alten H.G. Wells zurück: Sein „Krieg der Welten" wurde schon mehrfach verfilmt und auch bereits zu einem Radio-Hörspiel verarbeitet. Jetzt naht die digitale Variante, und zwar (wie könnte es heutzutage anders sein) in Form eines Echtzeit-Strategicals.

Vollgestickt
Leisuresoft steckt bis zum Hals in Sticks: Der Hard- und Softwaregroßhandel aus Bönen ließ jüngst verlauten, daß er alle Produkte von Logic 3 nunmehr im deutschen Exklusivvertrieb führt. Auch einige ThrustMaster-Neuheiten sind rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft eingetroffen, etwa das Formel 1-Lenkrad oder der Millenium-3D-Joystick.

Hasbro im Netz
Über das Image eines digitalen Brettspiel-Verwerters ist Hasbro spätestens seit „Frogger" hinaus; jetzt stürzen sich die Jungs auf das Internet. Ihre „Frogger"-Seite (http://www.frogger.com) bekam bereits den „Cool Site Of the Day"-Award, und ab sofort soll zur technischen Betreuung der hierzulande veröffentlichten Produkte eine weitere Adresse eröffnet werden (http://www.maxupport.de/hasbro), wo sich Updates, Patches und dergleichen finden.

Auto-Pläne
Eine kleine Berichtigung in eigener Sache: In unserem Test zu „Grand Theft Auto" (PP 12/97) hatten wir bemängelt, daß die drei Stadtkarten fehlen. Dem wird in der Verkaufsversion nicht so sein, dann liegen die Stadtpläne nämlich in gedruckter Form der Packung bei.

Letzte Meldung für Alienjäger
Eigentlich schon nach Redaktionsschluß (aber für Euch ist uns ja fast nichts zu spät) trudelte die Nachricht ein, daß bei Interplay ein Echtzeitstrategical mit Weltraum- und Planetenkämpfen namens „Alien Intelligence" im Ofen schmort. Es wird dabei eine Menge zu erforschen und zu entdecken geben, ganz zu schweigen von einer großen Vielfalt an Planeten-Oberflächen. Apropos große Vielfalt: Die Hersteller versprechen doch tatsächlich 10 000 unterschiedliche Schiffs-Designs!
Über solche Grübelbestandteile hinaus wird der Spieler es mit wechselnden Wetterbedingungen oder gar gefräßigen Schwarzen Löchern zu tun bekommen. Bis zu sechs Multiplayer dürfen sich übrigens auf Netz-Optionen freuen. *jn*

SPIELERPARADIES LAS VEGAS

Messebericht: Diese PC-Hardware wird die 98er-Spiele beeinflussen

Comdex, die größte PC-Messe auf dem amerikanischen Kontinent, bringt jedes Jahr die wichtigsten Technologien und Produktneuheiten hervor. Hier erfährt man, was auf der nächsten CeBIT für Schlagzeilen sorgen wird.

Der erwartete Big Bang blieb aus. Kein Wort über Windows 98 von Bill Gates, keine bahnbrechenden Intel-News, kaum Neues bei den großen PC-Herstellern – vielmehr prägten fehlende Visionen das Bild. Wenigstens wurden im Schatten dieser Trendlosigkeit viele für den Spieler interessante Neuheiten geboren. Vor allem war einiges an Hardware zu sehen, das großen Einfluß auf die künftige Spieleentwicklung haben wird. Darüber berichten wir hier, im nächsten Heft folgt ein zweiter Teil speziell zu Sound & Software.

Joyrider

Beinahe sämtliche Eingabegeräte für Spiele will der Joyrider obsolet machen. Das Kombigerät des belgischen Herstellers Zykon vereint Lenkrad, Joystick und Pedale. Es wird ganz normal über den Gameport des PC angeschlossen. Die Konstruktion fühlte sich überraschend stabil, leichtgängig und präzise an. Damit nicht genug, läßt sich das Lenrad verändern. Der oberste Teil wird ganz einfach entfernt, schon besitzt der Spieler über ein flugsimulationstaugliches Steuerhorn, das sich sogar in der X-Achse herausziehen läßt. Doch der Zauber geht noch weiter: Per Knopfdruck sind die äußeren Griffe verdrehbar, so daß der Spieler plötzlich einen Motoradlenker in Händen hält. Ein gesonderter Gashebel, der flugtaugliche Joystick und ein externer Joystickanschluß für den doppelten Joyrider-Einsatz perfektionieren das System, das für den Kampfpreis von rund 200 Mark auf den Markt kommen soll.



Wandlungskünstler: Der Joyrider lenkt Autos, Flugzeuge und Motorräder, Joystick und Pedale inklusive

AMD K7

Prozessorhersteller AMD kündigte bereits die nächste CPU-Generation an: Der K7 besitzt eine 3D-Technologie, die Direct-X allgemein und 3D-Spiele im besonderen beschleunigen soll. Auch MPEG-2 und AC-3-Sound werden mit eigenen Prozessorbefehlen auf Trab gebracht. Der Chip verfügt über einen 256 Kbyte großen Level-2-Cache. In dem heute gängigen Pentium-Socket 7 kommt er auf Taktraten bis zu 400 Mhz. Die Topversionen sind für die zweite Hälfte 1998 angekündigt.

Digital Armor

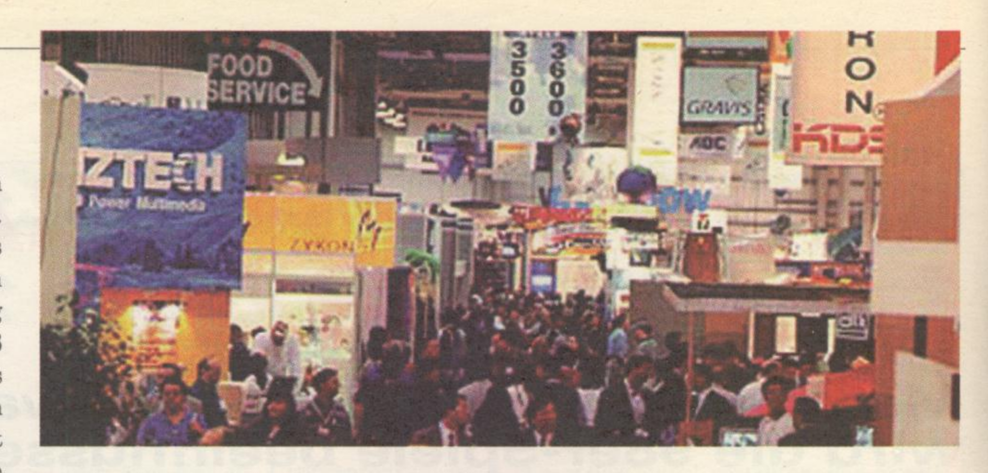
Wer seine wertvollen Spiele-CDs künftig vor Kratzern schützen will, kann demnächst CD-Armor einsetzen. Dahinter verbirgt sich eine durchsichtige, aber stabile Folie, die auf beide Seiten geklebt werden kann. Die CD bleibt voll lesbar, wird dadurch aber unempflindlicher. (www.digitalarmor.com).

Highspeed-CDs

Die Beschleunigungsarie der CD-ROM-Laufwerke findet kein technisches Ende: Jetzt sind 4,8 Mbyte/s Datenübertragung State-of-the-Art. In der Marketingsprache redet man dabei von 32x-Laufwerken. Mit dieser neuen Generation konnten auf der Messe unter anderem bereits Pioneer, Plextor, Acer, Liteon und Lasertech aufwarten. Die durchschnittlichen Zugriffszeiten liegen zwischen 60 und 100 ms.

DVD

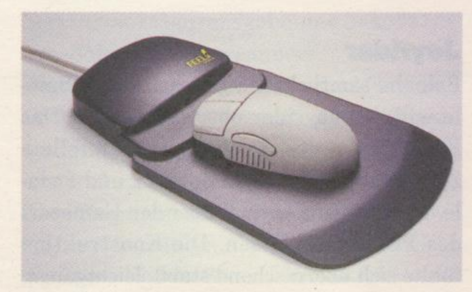
Selbstverständlich führte jeder Hardwarestand auf der Comdex DVD-Laufwerke, Karten, Filme und Prospekte. Wirklich da, ist DVD eigentlich noch



nicht. Es fehlt die Software, es fehlen Treiber – und deutsche Filme sowieso. Aber in der zweiten Hälfte 98 soll es dann wirklich soweit sein. Dann planen die Markenhersteller die Wachablösung bei denCD-Laufwerken. So verlautete, daß die wesentlichen PC-Hersteller sich bereits mit ihren OEMs darauf geeinigt hätten, im nächsten Herbst PC-Systeme nur noch mit DVD auszuliefern. Außerdem sollen die Preise auf das jetzige Niveau der CD-Laufwerke gedrückt werden. Bis dahin dürfte auch mindestens die Performance von 24x-Modellen erreicht werden.

Gefühlsechte Maus

Messe-Sensation: Nach dem Force-Feedback-Joystick gibt es nun auch die Force-Feedback-Maus. Das klingt auf den ersten Blick zwar schwachsinnig. Aber die Feel-it-Maus von Immersion hat es in sich! Nicht nur im normalen Windows-Betrieb, sondern künftig vielleicht auch im Adventure gibt eine sinnvolle Rückkopplung zur Bildschirmaktion. So fühlt sich die Windows-Oberfläche plötzlich dreidimensional an, als ob man mit der Hand direkt über ein Relief streichen würde. Menüpunkte rasten sauber ein, Fenster ind sind wesentlich besser zu skalieren, und Scrollbars leichter zu treffen. Nach diesem ersten Messetest hoffen wir, daß viele Spielehersteller die Feel-it-Maus unterstützen werden. Wer einmal einen Eiswürfel mit der Maus ertastet hat, möchte diese neue Form der PC-Interaktion bestimmt nicht mehr missen.



Eine kleine Messe-Sensation gelang Immersion mit der Feel-It-Maus, die den Benutzer spüren läßt, wenn sein Mauszeiger auf dem Bildschirm auf Icons, Rahmen und Buttons stößt



Fast jeder Hersteller (hier Pioneer) hat schon ein DVD-Laufwerk in petto

Blaster Gamepad

Cobra übernehmen Sie: Das Sidewinder Gamepad von Microsoft erhält ernsthafte Konkurrenz aus dem Hause Creative. Das Creative Blaster Gamepad Cobra sieht dem Sidewinder verdächtig ähnlich. Mit 16 programmierbaren Buttons, einer komfortablen Handhabung und einer Kopplung von bis zu vier Pads, steht Cobra seinem Vorbild in nichts nach. Ob es auch preis das Microsoft-Level erreicht, wurde noch nicht verraten (www.soundblaster.com).

Quick Shot

Flieger, grüß mir die Knöpfe: Heutige Flugsimulationen zeichnen sich durch eine intensive Tastenbelegung aus. Diesem Trend kommt das 3D Striker aus dem Hause Quick Shot entgegen. Über 40 Buttons zieren die breite Konsole neben dem auch drehbaren Joystick. Damit qualifiziert sich der Striker ebenfalls für 3D Actionspiele, denn alle nötigen Bewegungen des Dungeon-Helden, wie auch alle Waffensysteme, stehen auf dieser Spielearmatur bereit. Der Verkaufspreissoll bei rund 2,50 Mark pro Knopf (etwa 100 Mark) liegen.

3D Zonemaster

Mausersatz, Präsentations-Fernbedienung und Phaser in einem: Der 3D Zonemaster von Techmedia schickt seine Impulse per Ultraschall an den mitgelieferten PC-Empfänger, der an die serielle Schnittstelle gehängt wird. Das 99 Dollar teure Zonemaster läßt sich im Internet bestellen. Das ungewöhnliche Eingabegerät ist voll joystick- bzw. mauskompatibel und braucht keine eigenen Treiber. Das dreidimensionale Motion-Tracking der Z-Achse wird allerdings von den gängigen Spielen noch nicht unterstützt.
(www.techmedia.net)

Voodoo 2

Neuer Voodoo-Zauber: Auf der Messe waren die ersten Alpha-Samples von Voodoo-2-Beschleunigern zu sehen. Nicht nur Jazz Multimedia, sondern auch Creative und Diamond kündigten entsprechende Produkte für Anfang ´98 an. Schon die Alpha-Versionen brachten erstaunliche Ergebnisse: Bis zu 118 Frames/s brachte der Timedemo-1-Benchmark von Quake (indiziert) bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten.

Wechselplatten

Das Orb von Castlewood schafft Platz zum Dumpingpreis. Für nur rund 60 Mark für ein 2,16 GByte-Medium und gute 300 Mark für das Laufwerk erhält man Festplattenperformance (10 bis 12 ms Zugriffszeit, max. 12,2 Mbyte/s Datentransfer) und obendrein ein bootfähiges Laufwerk. Das Drive wird es als Parallelport-, E-IDE- und SCSI-Version geben. Syquest als alter Hase des Wechselmediums, stellt mit dem SparQ 1.0 eine neue Technologie vor. Es handelt sich um EIDE- oder Parallel-Laufwerke mit 12 ms Zugriffszeit und maximalen 6,9 Mbyte/s Datentransfer. Die Cartridge bietet ein Fassungsvermögen von 1 Gbyte.

Fortex 3D

Raumschiff Orion läßt grüßen: Wie ein Steuerknüppel aus dem Raumschiff eines 50er-Jahre-Science-Fictions mutet das Fortex 3D von Interact an. Die zwar unförmige Eingabekonsole vereint auf pfiffige Art und Weise alle Funktionen von Gamepad, Joystick und Lenkrad. Sie besitzt eine digital/analog-Umschaltung, Gashebel, Z-Achse und außerdem einen abnehmbaren Gamepad-Teil. *rm*

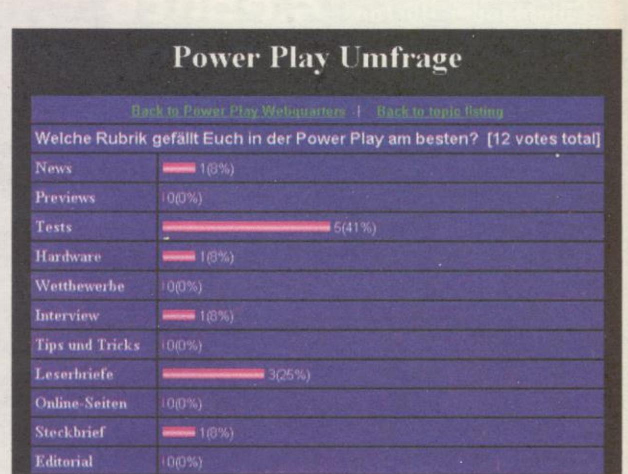


PP ONLINE

Eure Meinung interessiert uns brennend! Nehmt an den großen Power-Play-Umfragen auf unserer Homepage teil!

Wir wollen es wissen!

Und wieder präsentieren wir Euch eine Neuigkeit in den Power Play-Webquarters! Unter **http://www.magnamedia.de/powplay** haben wir nun mehrere Umfragen zum Heft und unserem Internet-Angebot bereit gestellt. Wer mitmacht kann mitbestimmen, denn Eure Meinung ist uns wichtig. Jeder darf pro Umfrage aber nur einmal teilnehmen, damit wir möglichst korrekte Aussagen unserer Leser bekommen und uns auf Eure Wünsche besser einstellen können. Natürlich könnt Ihr auch gleich online den aktuellen Stand jeder einzelnen Umfrage in einer übersichtlichen Balkengrafik begutachten. Selbstverständlich warten darüber hinaus wie immer tagesaktuelle News aus der Spielewelt, Leser-Sites, über 700 Cheats, Komplettlösungen, Levelcodes und so weiter, ausführliche Link-Seiten und vieles mehr auf Euren Besuch. Also, liebe PowerSurfer, wir sehen uns dann im Internet in den Power Play Webquarters! *jb*



Nur wenige Minuten, nachdem die Umfragen gestartet wurden, stimmten die ersten Besucher ab



MAGNA MEDIA Site Map Power Play PCgo! Markt&Technik Amiga Computer Reseller News Design&Elektronik 64er



Neues aus den CompuServe-Foren!

Die Vor- und Nachweihnachtszeit beschert nicht nur Joystickakrobaten und Tastaturhelden jede Menge aufregenden Spielenachschub, sondern treibt auch die Online-Gemeinde wieder verstärkt in die CompuServe-Foren. Getan hat sich in unseren Online-Bereichen in den letzten Wochen ja so einiges! Hier mal ein kleiner Überblick. *Michael Vondung/jb*

● Deutsches Computerspiele Forum

Dominierendes Thema im „Deutschen Computerspiele Forum", dem ältesten und gleichzeitig größten Spielertreff in der deutschsprachigen CompuServe-Landschaft, ist zur Zeit fraglos Ultima Online. Von angeregten Diskussionen zwischen Avataren über regen Austausch aktueller Britannia-News, hilfreicher Tips von erfahrenen Spielern bis hin zu so manchem Aufschrei gemeuchelter Abenteurer, ist hier alles zu finden, was Anhängern von Origins grandiosem Spielestreich das Herzlein höher schlagen läßt. Um dem großen Interesse am Multiplayer-Schlager gerecht zu werden, hat die Forum-Mannschaft kurzerhand einen eigenen Bereich ausschließlich zum Thema Ultima Online eingerichtet! Sowohl für Nachrichten als auch für Dateien. Faszinierende Bilder im eigenen Ultima-Dateibereich geben auch „Daheimgebliebenen" die Chance, auf dem laufenden Stand der Dinge zu sein. Wer möchte, kann sich im Forum mit anderen Ultima-Online-Bewohnern verabreden und dann gemeinsam auf die spannende Monsterhatz gehen. Ebenfalls ein Top-Thema dieser Tage: Age of Empires! Von Erweiterungsszenarien bis hin zu Profitips gibt's im DEUSPIEL Forum alles, was den widrigen Kampf durch die Epochen erleichtert und noch spannender macht! **GO DEUSPIEL**.



Das größte deutschsprachige Spieleforum in CompuServe bietet für jeden Geschmack etwas

● Deutsches Actionspiele Forum

Sind die Rollenspieler und Multiplayer-Freaks ganz hin und weg von Ultima Online, warten die Action-Freunde mit dem pfeilschnellen Reaktionsvermögen bereits ungeduldig auf eine neue Version von Quake II. Beherrscht werden die Forumsektionen und Chaträume allerdings von einem ganz anderen, besonders heißen Thema: Lara Croft ist zurück! Unmittelbar nach dem Erscheinen der neusten Demoversion des actiongeladenen und durchaus anregenden Hits aus der Core Design/Eidos-Schmiede, strömten Tausende von CompuServe-Teilnehmern ins „Deutsche Actionspiele Forum", um sich die



Action-Fans aufgepaßt: Im Deutschen Actionspiele-Forum findet Ihr Euresgleichen

Schnupperversion des Straßenfegers auf die heimische Festplatte zu laden. Ebenfalls begehrtes Download-Objekt, ist die Testversion aus der WC-Reihe von Origin: Wing Commander Prophecy! **GO DEUACTION.**

● Deutsches Videospiele Forum

Die schöne Lara ist keine PC-Erfindung, sondern hat ihre Wurzeln im Konsolen-Bereich. Kein Wunder also, daß die Mannen des „Deutschen Videospiele Forums" dem Trend der Zeit folgen und ein besonderes Schmankerl für Lara-Fans bieten: Eine niegelnagelneue Bibliothek ausschließlich mit Bildern und Fotos rund um Lara Croft! Besonderes begehrt: Ein echtes Foto von einem Modell, das Lara verblüffend ähnlich sieht! Die „echte Lara" ist fraglos der Hit überhaupt und entwickelte sich nach nur wenigen Tagen zur meistgeladenen Datei-Dame in der über einjährigen Geschichte des „Deutschen Videospiele Forums". **GO VIDEOGAMES.**



Ein Herz für Konsolen: Im Deutschen Videospiele-Forum findet Ihr u.a. nützliche Infos und Screenshots

Power-Play-Leser-Sites

Wir stellen Eure Webseiten kostenlos auf unseren Server! Ab sofort kann jeder von Euch in den Power Play WebQuarters eine Homepage zu einem ganz bestimmten Spiel anlegen. Ein Megabyte an Platz steht zu Eurer freien Verfügung, Fragen und Antworten, Beispiele, Webtools, Musterseiten und alles weitere findet Ihr unter

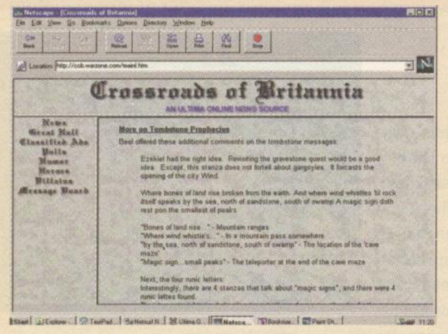
http://www.magnamedia.de/powplay/leser



VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

Neues aus Britannia

Die Betaphase von Ultima Online ist seit einigen Monaten beendet, und das scheint auch das „Aus" für viele UO-Fan-Sites zu sein. Ganz und gar nicht gilt dies für



Eine spannende UO-Fan-Adresse: Crossroads of Britannia

„Crossroads of Britannia", auf der es täglich jede Menge interessanter News, nützliche Tips und spannende Gerüchte rund um das virtuelle Fantasy-Reich zu lesen gibt. Die Webmaster haben auch an solche Internet-Surfer gedacht, die kleine Modems oder schlechte Verbindungen haben, und bieten die elektronische Zeitung rund um Ultima Online in zwei Versionen an: Einmal in der Luxusversion mit vielen Grafiken – und einmal ohne viel Drumherum, dafür schneller ladbar. „Crossroads of Britannia" sollte von keinem Ultima Online Spieler verpaßt werden.

http://cob.warzone.com/mainf.htm

Schach Online

Schach-Server im Internet gibt es viele, die meisten davon sind kostenlos. Wer allerdings Wert darauf legt, das Aussehen des Bretts und der Figuren den eigenen Wünschen anzupassen, wird selten bedient. Ebenso geht oft leer aus, wer eine Liste der bisherigen Züge sehen will. Der „Grand Master"-Server bietet mehr als die Mitbewerber, und das ebenfalls vollkommen kostenlos: Denksportler können entweder via Java-Applet dem Spiel der Könige frönen oder alternativ dazu ein auch ohne Browser lauffähiges Schachprogramm einsetzen.

http://www.tcc.net/www2/chess.htm

Kekse und mehr

Es weihnachtet sehr ... und was gehört zu Weihnachten wie der Schneematch auf den Straßen? Richtig, allerlei Leckerlis – Kekse, Kuchen und andere Naschereien. Doch die Kochkünste der Gattung Computerfreaks



Do it yourself: Kochen leicht gemacht

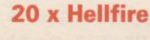
erschöpft sich nicht selten bereits im Öffnen einer Ravioli-Dose. Zwischen den Fachbüchern und der aktuellen Power Play finden sich zudem normalerweise keine Nachschlagewerke für den angehenden Gourmet. Das Internet hilft! Auf der Homepage von Betty Crocker (die in den Staaten bei allen Bevölkerungsschichten und Altersklassen als Koch-As bekannt ist) gibt es von einfachen bis hin zu komplizierten Rezepten alles, was der angehende Schmankerl-König zum Zaubern feiner Gerichte benötigt. Wer Büchsen und Gefrierpizzen nicht mehr sehen kann, sollte bei Betty Crocker vorbeischauen. Guten Appetit!

http://www.bettycrocker.com/



80 Spiele von Sierra und Blizzard zu gewinnen

Große Online-Weihnachtsverlosung mit Power Play!



SIERRA
CompuServe
CUC SOFTWARE

Onliner aufgepaßt! Pünktlich zum Weihnachtsfest startet Power Play eine große Verlosung in CompuServe und Internet. Die Preise können sich sehen lassen: Je 20 Exemplare von **Diablo, Hellfire, The Best of Dr. Karl** und **3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent** winken den glücklichen Gewinnern.

Wer kann teilnehmen?

Mitmachen kann natürlich jeder, der einen CompuServe-Account und/oder einen Internet-Zugang besitzt.

Was wird wo verlost?

20 Spiele werden auf unserer **Power Play-Webseite** (http://www.magnamedia.de/powplay) unter Euch verteilt, je 20 Spiele in den folgenden CompuServe Foren:

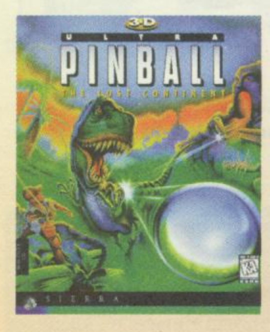
- **Deutsches Computerspiele-Forum (GO DEUSPIEL)**
- **Deutsches Actionspiele-Forum (GO DEUACTION)**
- **Deutsches Videospiele-Forum (GO VIDEOGAMES)**

Die Teilnahmebedingungen könnt Ihr dort jeweils nachlesen. Denn natürlich müßt Ihr für den möglichen Gewinn auch etwas leisten, doch mehr wird noch nicht verraten! Der Clou dabei: Ihr könnt mehrmals an der Verlosung teilnehmen! Und zwar genau viermal; die Verlosungen in den Foren und auf unseren Web-Quarters sind unabhängig voneinander!

Also schnell die Modems gewetzt und die Leitungen freigeblasen – die Spiele warten auf Euch!

Einsendeschluß für jede Einzelverlosung ist übrigens der **31. Dezember 1997** (es gilt das Datum der EMail-Einsendung). Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen; Mitarbeiter von Blizzard, Sierra und dem DMV-Verlag sowie deren Angehörige dürfen natürlich nicht teilnehmen.

DIE PREISE:



20 x 3D ULTRA PINBALL: Der Vergessene Kontinent

Auf über 15 verschiedenen Flipper-Tischen mit Grafik und Spielfiguren, die ausschließlich in 3D-Darstellung erscheinen, bekommt der Spieler jede Menge Action geboten. Die Grafik der Tische und Spielfiguren wird vollständig in 3D-Technik dargestellt; ein extra breites Spielfeld sorgt für Vollbild-Grafik. Optimiert wurde das Windows-95-Spiel für den Thrustmaster Wizard, den Microsoft Sidewinder und Gravis Gripp.

20 x Hellfire

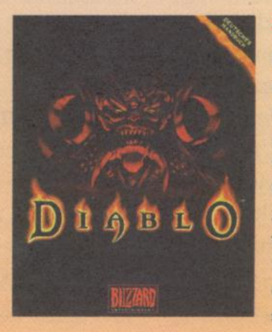


Es existieren mittlerweile viele nicht autorisierte Extra-Level von Diablo, doch nun kommt Hellfire! Diese Expansion-CD wurde von den Machern von Diablo gebastelt, die neben neuen Quests, Monstern, Zaubersprüchen und Grafikdesign auch eine neue Kaste beinhaltet. Macht Euch also als Mönch auf die Reise gegen die Mächte der Finsternis und erlebt viele neue Abenteuer. Für Diablo-Fans ohne Battle.Net-Anschluß bietet Hellfire die Alternative zum Online-Spiel, da die CD natürlich jede Menge neuen Spielspaß bereithält.



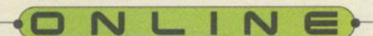
20 x The Best of Dr. Karl

Die Collection „Best of Dr. Karl" ist ausnahmslos mit qualitativ hochwertigen Titeln und Bestsellern bestückt und bietet für jeden Geschmack ein außergewöhnliches Spiel- und Freizeitvergnügen: Vom klassischen Abenteuerspiel (Kings Quest 7) über eine gelungene Flippersimulation (3D-Ultra-Pinball „Creep-night"), von historischer Strategie- und Aufbausimulation (Caesar 2) über spannungsgeladene Action pur (Earthsiege 2), von witzigem Rätsel- und Knobelspaß (Professor Tim's verrückte Werkstatt) bis hin zum universellen Druckmanager für Kreative (Print Artist 3).



20 x Diablo

Blizzards Erfolgstitel sorgt noch immer für Furore auf den heimischen Computern. In schaurig schönen Dungeons herumkriechen, Monster niederringen, verschiedenste Aufgaben lösen und natürlich seinen Held zum Monsterschlächter Nummer 1 befördern – es kann so viel Spaß machen, ein Held zu sein. Tausende von Diablo-Fans tummeln sich täglich auf dem Blizzard-eigenen Internet-Server Battle.Net, um dort zusammen oder gegeneinander auf die Jagd zu gehen. Ein Spiel, das lange fesselt und ständig neue Herausforderungen bietet.



DIE WICHTIGSTEN SPIELEHERSTELLER IM INTERNET

A

Access http://www.accesssoftware.com/
Accolade http://www.accolade.com/
Activision http://www.activision.com/
Apogee http://www.apogee1.com/
Ascaron http://www.ascaron.com/
Atomic Games http://www.atomic.com/
Attic Software http://www.attic.de/
Avalon Hill http://www.avalonhill.com/

B

Berkeley Systems http://www.berksys.com/index.html
Bethesda http://www.bethsoft.com/
Bitmap Bros http://www.bitmap-brothers.co.uk/
Blizzard http://www.blizzard.com/
BlueByte http://www.bluebyte.de/
BMG Interactive http://www.bmginteractive.com/
Bomico http://www.bomico.com/
Brøderbund http://www.broderbund.com/
Bullfrog http://www.bullfrog.ea.com/
Bungie http://www.bungie.com/

C

Cinematix Studios http://www.cinematix.com/
Criterion Studios http://www.csl.com/studios/
Crystal Dynamics http://www.crystald.com/
Cyan http://www.cyan.com/
Cryo http://www.cryo-interactive.fr/

D

Digital Arcana http://www.digitalarcana.com/
DID http://www.did.com/
Disney Interactive http://www.disney.com/
Dongleware http://www.dongleware.de/html/ger/main.html
Dreamworks Games http://www.dreamworksgames.com/

E

EA Sports http://www.easports.com/
Eidos http://www.eidos.com/
Electronic Arts http://www.ea.com/
Empire http://www.empire-us.com/
Enlight Software http://www.enlight.com/
Epic MegaGames http://www.epicgames.com/
Europress http://www.europress.co.uk/index.html

F

Fireaxis http://www.firaxis.com/
Fox Interactive http://www.foxinteractive.com/

G

GameTek http://www.gametek.com/
Gee Whiz! Entertainment http://www.geewhiz.com.au/
Girl Games http://www.girlgamesinc.com/
Gremlin Interactive http://www.gremlin.co.uk/
Grolier Interactive http://www.grolier.com/interact/
GTE Interactive http://www.im.gte.com/
GT Interactive http://www.gtinteractive.com/

H

Hasbro Interactive http://www.hasbro.com/

I

id Software http://www.idsoftware.com/
Ikarion http://www.ikarion.com/
Illusion Machines http://www.illusionmachines.com/
I-Motion http://www.imotion.com/
Infogrames http://www.infogrames.com/
Interactive Magic http://www.imagicgames.de/
Interplay http://www.interplay.com/

J

Jane's http://www.janes.ea.com/

K

Kali Deutschland http://kali.arkaden.net/index.html
Kesmai http://www.kesmai.com/
Kinesoft http://www.kinesoft.com/
Konami http://www.konami.com/newgame.html

L

Logic Factory http://www.logicfactory.com/Main.html
LucasArts http://www.lucasarts.com/org_index.html

M

Maxis http://www.maxis.com/
Megamedia http://www.megamed.com/
Megatech http://www.megatech-software.com/
Microprose http://www.microprose.com/
Microsoft http://www.microsoft.com/games/
Military Simulations http://www.military-sim.com/
Mindscape http://www.mindscape.com/
Mind Shear http://www.softdisk.com/comp/mss/
Monolith http://www.monolithproductions.com/
Mojave http://www.mogames.com/

N

Neo http://www.neo.at/
New World Computing http://www.nwcomputing.com/
NovaLogic http://www.novalogic.com/
Novastar http://www.vfr.net/~novastar/novastar.htm

O

Ocean http://www.ocean.co.uk/
Origin http://www.origin.ea.com/

P

Parallax Software http://www.pxsoftware.com/
Psygnosis http://www.psygnosis.com/

R

Rainbow Studios http://www.rainbo.com/
Raven http://www.ravensoft.com/
Reality Bytes http://www.realbytes.com/

S

Sanctuary Woods http://www.theatrix.com/index.html
SCI http://www.sci.co.uk/
Sega http://www.sega.com/
Shiny Entertainment http://www.shiny.com/
Sierra http://www.sierra.com/
Sir-Tech http://www.sir-tech.com/
Softdisk http://www.softdisk.com/
Software 2000 http://www.software2000.de/
Software Dynamics http://www.cadvision.com/inspace/
Spectrum Holobyte http://www.holobyte.com/
SSI http://www.ssionline.com/

T

Take 2 http://www.take2games.com/
TalonSoft http://www.talonsoft.com/
Team17 http://www.team17.com/
Telstar http://www.telstar.co.uk/
Trilobyte http://www.tbyte.com/

U

Ubi Soft http://www.ubisoft.de/
Utopia http://www.utopiatech.com/

V

Virgin Interactive http://www.vie.com/
Virtual Adventures http://www.virtuadv.com/
VR1 http://www.vr1.com/
VR Sports http://www.vrsports.com/

W

Westwood http://www.westwood.com/

Z

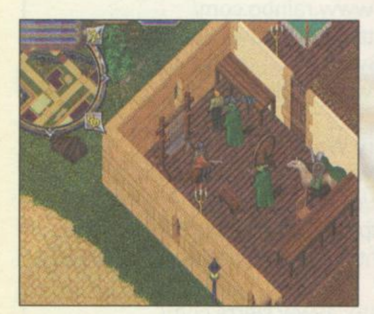
Zombie http://www.zombie.com/

Sonstiges

21st Century Entertainment http://www.21stcent.com/
3Dfx http://www.3dfx.com/
3Drealms http://www.3drealms.com/
7th Level http://www.7thlevel.com/

ULTIMA
Tagebuch eines

Das Mittelalter lebt, wenn auch in der etwas anderen Welt


Beim Schneider erlernte ich das Handwerk und begann sofort mit der Arbeit

NICHTS IST UMSONST

Die monatliche Gebühr für Ultima Online beträgt ca. 10 Dollar. Wir können gut verstehen, wenn dies gerade bei der Gebührenstruktur in Deutschland viele abschreckt. Wir sind jedoch der Meinung, daß für ein Spiel dieser Art der Preis nicht unbedingt zu hoch ist. Bedenkt man den immensen Arbeitsaufwand der durch die Weiterentwicklung sowie auch die Server-Pflege betrieben wird, scheint der Obolus wiederum gering. Weniger der Preis, sondern mehr die Zahlungsmodalitäten werden so manchen Spieler aus UO heraushalten. Lediglich mit Kreditkarte ist es derzeit möglich, das Tor in diese neue Online-Welt zu eröffnen. Ob dies mit der Einführung von Europa-Servern geändert wird, steht noch nicht fest.

Seid mir gegrüßt Wanderer. Gestattet mir, mich vorzustellen. Mein Name ist Sir Elric und ich bin ebenfalls ein ruheloser Wanderer und Abenteurer, wie Ihr es seid. Ich möchte Euch berichten, von den Ereignissen, die ich erlebt habe. Meine Geschichte beginnt in der Stadt Minoc, bekannt für seine Schmiedekunst. Auch ich entschied mich für den Beruf des Schmiedes, in der Hoffnung, genug Gold zu verdienen, um meine Abenteuer zu finanzieren. Nachdem ich das Licht der Welt Britannia in einer Taverne erblickte, galt mein Augenmerk zuerst den Gegenständen, die ich mit mir trug. Ich besaß weder Axt noch Schaufel, darum begab ich mich ohne zu zögern zum ansässigen Schmied. Auf dem Weg dorthin wurde meine Aufmerksamkeit auf eine Gruppe am Straßenrand gelenkt. Sie unterhielten sich angeregt und ich konnte nicht anders, als sie zu belauschen. Ein Krieger berichtete über Wegelagerer an der Straße nach Britain, die arglose Wanderer morden und plündern. Wie gut, daß ich verweilt war. Diese Information würde mir bestimmt noch von Nutzen sein. Ich zog weiter, schließlich wollte ich so schnell wie möglich meinem Tagwerk nachgehen und meine Fähigkeiten verbessern. Vom Schmied erwarb ich die benötigte Schaufel. Nun, da ich alles hatte, führte mich mein Weg zu einer Mine. Ich traf dort auf viele Kollegen, und anstatt umgehend mit der Arbeit zu beginnen, verwickelte mich meine Neugierde in ausgiebige Gespräche. Ich erfuhr viel über die Stadt und die Ereignisse der letzten Tage. Anscheinend hatte es viele Überfälle in jüngster Vergangenheit gegeben und es wurde vermutet, daß es sich um eine organisierte Bande handeln mußte. Nach einer Weile gelang es mir, trotz der interessanten Dialoge meine Arbeit zu beginnen. Nach einer gewissen Zeit, hatte ich genug Erz beisammen, um zur Schmiede zurückzukehren. Ich verabschiedete mich und ging wieder in die Stadt. Noch vor dem Haus blieb ich erstaunt stehen. Viele Menschen drängten sich vor der Tür. Anscheinend gab es Menge, die sich für die hohe Schmiedekunst interessierten. Ich ließ mich jedoch nicht entmutigen und so wurde meine Geduld belohnt. Nun begab ich mich daran, daß gewonnene Erz zu schmelzen. Die ersten Versuche schlugen fehl und nur wenig konnte ich gebrauchen. Ich sah schnell ein, daß es mir an

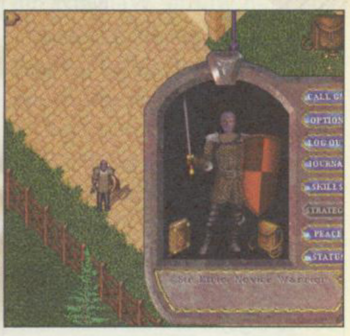

Die Moongates erlauben sehr schnelles Reisen

Dieser Drache wurde gezähmt und von seinem Besitzer stolz vorgeführt

ONLINE Abenteurers

Hier wurde ein Dieb von den Wachen Britains auf frischer Tat ertappt und hingerichtet

Wegen der hohen Kriminalität hinterlasse ich mein Hab und Gut in meinem Bankschließfach



Meine neue Rüstung schützt mich ein wenig mehr vor Verletzungen

Übung mangelte. Also zog ich abermals los, um mir den kostbaren Rohstoff zu holen.

3 Tage später – Gefahr und Tod

In der letzten Zeit habe ich viel gearbeitet. Meine Kenntnisse sind gewachsen und ich war in der Lage, mir eine Rüstung anzufertigen, nebst Schild und Schwert. Natürlich habe ich nicht nur geschuftet. Viele sympathische und auch hilfsbereite Menschen habe ich getroffen. Interessante Geschichten wurden über einen Dungeon im Süden Minocs erzählt. Man berichtete über Drachen, riesige Spinnen, aber auch widerliche und mannshohe Ratten. Jedoch war auch die Rede von Gold und anderen Schätzen. Ich war zu diesem Zeitpunkt des Arbeitens müde geworden und meine Gedanken schweiften mehr und mehr in die Ferne. Die Abenteuerlust packte mich und so beschloß ich, umgehend loszuziehen. Mein erstes Ziel war natürlich der Dungeon. Ich ließ die letzten Häuser hinter mir und war alsbald in der rauhen Wildnis des Nordens. Anfangs hielt ich mich noch auf dem Weg, erinnerte mich jedoch recht schnell an die Warnungen. Schnell verließ ich den Pfad und bewegte mich von nun an durch das Dickicht. Gelegentlich traf ich auf Wanderer, hielt jedoch nicht an, in der Angst, angegriffen zu werden. Nach einem längeren Marsch entdeckte ich eine Gebirgskette im Süden. Ich hielt mich östlich und folgte später dem Gebirge nach Süden. Wenige Augenblicke später erblickte ich den Zugang zu einer Höhle. Leider war es nicht der erwartete Dungeon, sondern lediglich eine Mine. Ich traf jedoch auf einen Schmied mit Namen Plentor. Er erzählte mir von einer Killerbande in der Nähe und riet zur Vorsicht. Ich bedankte mich und zog weiter. Mein Weg führte mich nun an der südlichen Seite des Gebirges westwärts. Ich traf auf eine Frau, eingehüllt in Leichentücher. Sie erzählte von ihrer grausamen Begegnung mit dem Tod. Ich war auf ein Opfer dieser Mörder gestoßen. Meine Anteilnahme zwang mich, Ihr Gold zu geben. Sie hatte alles verloren. Sie verabschiedete sich mit den Worten: „Mögen die Tugenden dich leiten". Angst stahl sich in mein Herz, doch ich ließ nicht von meinem Vorhaben ab und marschierte trotzig weiter. Ich hätte darauf hören sollen. Kurze Zeit später erblickte ich einen leblosen Körper vor mir im Gras liegen. Ich konnte nun die Gefahr beinahe greifen, und vorsichtig ging ich weiter. Ich zog mich wieder in die Wälder zurück. Auf meinem Weg entdeckte ich noch zwei weitere Leichen. Dies war wahrlich ein

SERVER FÜR EUROPA

UO bedeutet nicht „**U**SA **O**nly", obwohl der Eindruck enstehen könnte. Die Server stehen dort, und auch die Anzahl der ausgelieferten Exemplare dort, ist weitaus höher. In Deutschland wurden gerade mal ca. 1500 Stücke ausgeliefert. Die berechtigte Frage lautet: weshalb? Wer von Euch jetzt denkt, daß uns Origin oder gar EA das Produkt bewußt vorenthalten hat, irrt gewaltig. Die Damen und Herren auf der anderen Seite des großen Teiches haben sich schon ihre Gedanken gemacht. Aufgrund unserer Gebührenstruktur und dem noch, im Gegensatz zur USA, wenig verbreiteten Internet dachte man nicht an einen kommerziellen Erfolg. Das Umdenken ist jedoch bereits erfolgt. Neue Server speziell für die europäischen Spieler sind nicht mehr nur eine fiktive Idee süchtiger Spieler, und auch die Auslieferung weiterer Boxen ist angedacht. Wir werden Euch natürlich auf dem laufenden halten.

ULTIMA ONLINE & ULTIMA 9

Fast jeder Betatester wußte insgeheim, daß bei dem Release von UO kein fertiges Produkt im üblichen Sinne auf den Markt kommen würde. Wer jetzt die Final-Version hat, fühlt sich nicht nur bestätigt. Unzählige Updates wurden seit der Markteinführung bereits aufgespielt und die Entwicklung geht weiter. Wer jetzt an ein Spiel denkt, daß vor Fehlern nur so strotzt, liegt völlig daneben. Vielmehr sind es die vielen Anregungen von Spielern sowie eigene Wünsche der Entwickler, die noch nicht integriert wurden. Schließlich ist Ultima Online das erste Spiel dieser Ausmaße, und die Programmierer von Origin sowie die Spieler haben damit Neuland betreten und leisten Pionierarbeit. Auf der Homepage wurde eine Sektion speziell für die Arbeit an dem Programm eingerichtet. Ihr könnt Euch jederzeit über den Stand der Dinge sowie eine Liste zukünftiger Features informieren. Der eine oder andere wird jetzt sicherlich fragen, wenn es noch nicht fertig war, wieso ist es dann auf dem Markt? Diese Frage kann nicht so einfach beantwortet werden. Wir geben zu bedenken, daß es sich nicht primär um Bugs handelt, die beseitigt werden. Vielmehr wird an Verbesserungen gearbeitet und speziell an Quests und neuen NPCs. Bei all der Mühe und Arbeit, die zur Zeit in dieses gigantische Projekt weiterhin investiert wird, kommt die Frage auf, wie sich das auf Ultima 9 auswirkt. Zur nächsten Ausgabe werden wir dieses und andere Themen mit Lord British erörtern und Euch eingehend informieren

In freier Wildbahn traf ich auch auf diesen Skorpion. Ich ließ es mir nicht nehmen, ihn zu erlegen.

Mein Weg führte mich durch diesen Gebirgspaß. Ich war froh, keine PlayerKiller zu treffen.

gefahrvoller Ort. Unvermittelt hörte ich vor mir das Geräusch von Schwertern. Vorsichtig, aber dennoch voller Neugierde, wagte ich mich weiter voran. Erschreckt sah ich einen Wanderer, wie ich selbst einer bin, der von fünf dunklen Gestalten umringt und niedergestreckt wurde. Ich wollte mich unbemerkt zurückziehen, doch es war zu spät. Einer schrie die Tatsache meiner Anwesenheit heraus und rannte los. Drei folgten ihm, ohne zu zögern. So schnell mich meine Beine tragen konnten, versuchte ich zu entkommen. Ich stolperte über viele Hindernisse und der Abstand zu ihnen schmolz unaufhörlich. Schließlich hatten sie mich eingeholt. Der erste Hieb traf mich hart. Ich hatte keine andere Möglichkeit mehr, als meine Haut teuer zu verkaufen. Wenigstens wollte ich einen mit mir nehmen. Doch ohne jederlei Übung im Umgang mit Waffen, waren meine Chancen verschwindend gering. Ich verlor das Bewußtsein und fand schließlich den Tod. Meine Seele, des Körpers beraubt, mußte mit ansehen, wie meine leblose Hülle seiner Habseligkeiten beraubt wurde. Britannia ist das Land der Magie, und der Tod ist nicht endgültig. Ich konnte wählen. Entweder als Geist auf Wiederbelebung durch einen Heiler oder Schrein suchen, oder sofort wieder in meinen Körper zurückzukehren. Mein Zorn schien endlos, dennoch entschied ich mich für ersteres. Gedemütigt zog ich davon. Nach einer Weile traf ich auf einen Heiler, der mir meinen Körper zurückgab. Jetzt war ich derjenige, der in Leichentücher gehüllt, umherwanderte. Niedergeschlagen ging ich zurück nach Minoc.



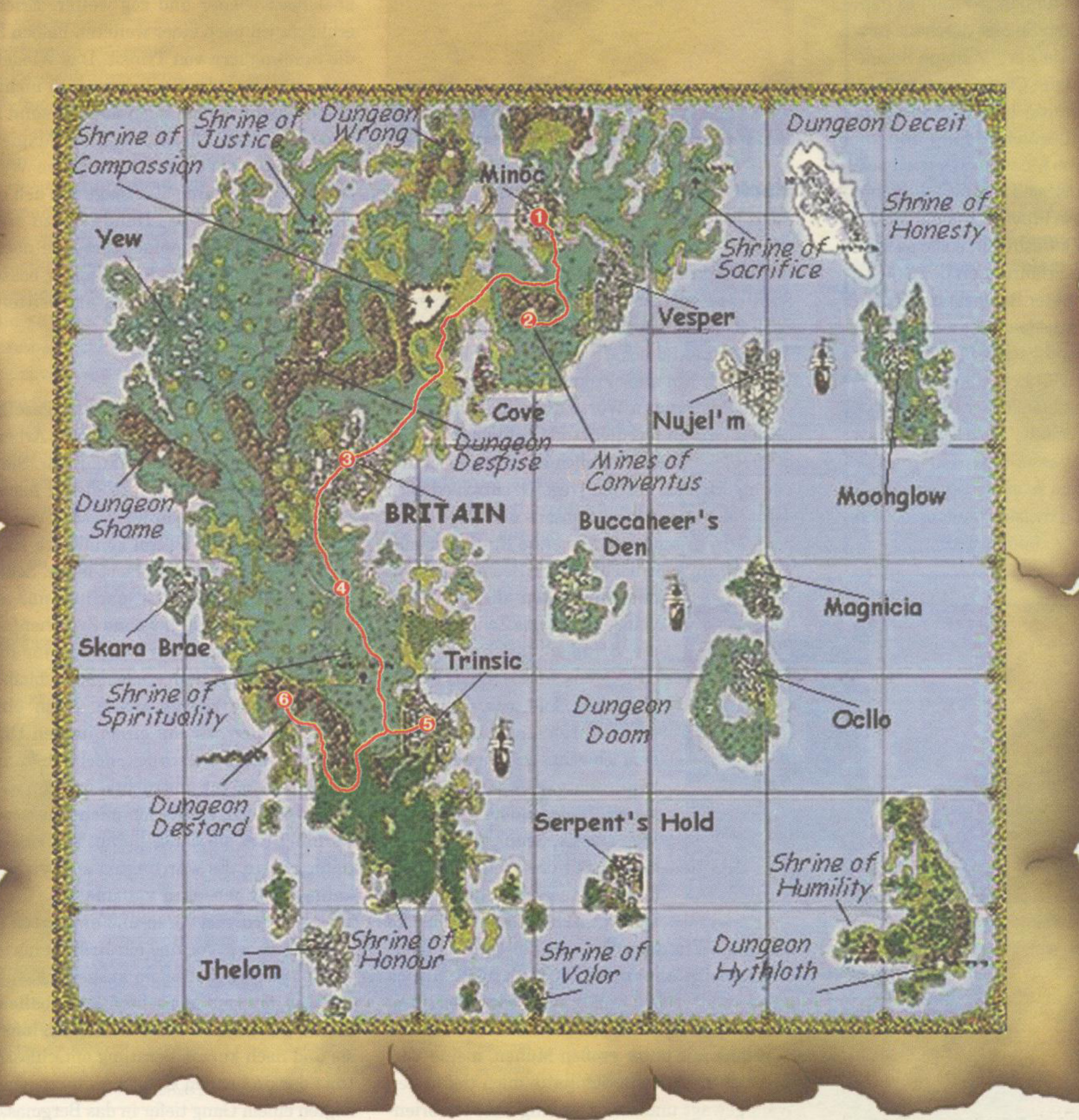
In dem Raum der Tugenden in Britain

Wie gut, daß diese Kreaturen hinter Gittern schmoren

Der Weg des Abenteueres

Um Euch die Orientierung in Britannia zu erleichtern, werden wir in Zukunft jedem Bericht diese Karte beifügen. Die numerierten Punkte sollen Euch den exakten Ort bestimmter Ereignisse zeigen.

1. Der Anfang
2. 3 Tage später – Gefahr und Tod
3. Nachricht eines Freundes – in Britain
4. Die Brücke zwischen Britain und Trinsic
5. Treffen in Trinsic
6. Die Expedition



CONTACT

Um in den Genuß von Ultima Online zu kommen, müßt Ihr über eine Internetverbindung verfügen. Jeder von Euch, der die Datenautobahn benutzt, weiß nur zu gut, daß man sich oft in einer 30er Zone wiederfindet. Gerade am Abend herrschen unwillkommene Wartezeiten beim Laden und dem Aufbau von WWW-Seiten. Nicht viel besser sieht es bei UO aus. Gerade wenn es die Leute auch in USA in das Land von Lord British treibt, kommt es oft zu nicht mehr vertretbaren Verzögerungen. So kann es dem geneigten Spieler durchaus passieren, daß er für einige Sekunden seinen Charakter in erstarrter Haltung beobachten kann. Eine gute Verbindung und ein schnelles Modem, oder noch besser ISDN, sind also nicht verkehrt. Auch ein Provider mit gut ausgebauter Infrastruktur sollte es sein. Da die Erfahrungen der Spieler selbst unter Benutzung des gleichen Providers sehr unterschiedlich waren, solltet Ihr mit einem Dummy-Charakter jeden Server ausprobieren, bevor Ihr Euch endgültig entscheidet. Wir raten Euch zum Atlantic-Server, der in der Regel gut zu erreichen ist und auf dem die meisten deutsprachigen Spieler zu finden sind.

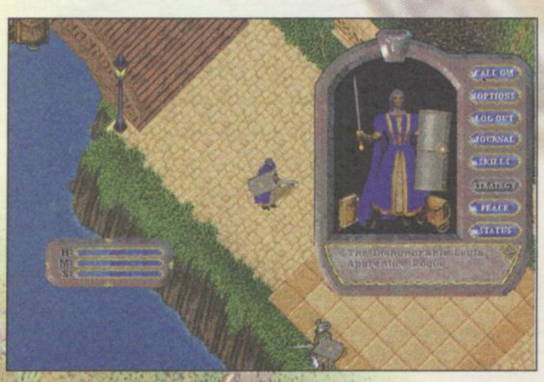
In Trinsic quartierte ich mich im Travellers Inn ein

Ein Wanderer berichtet von neuen Greueltaten einer Mörderbande



Nachricht eines Freundes

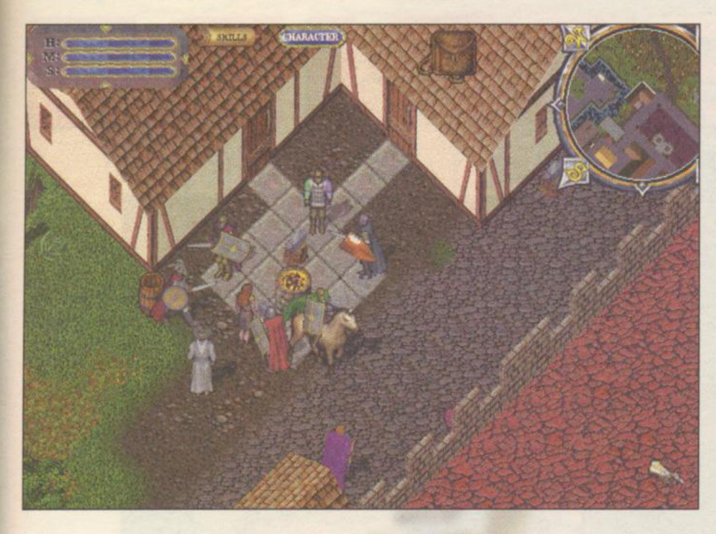
Mein Tod lag eine Woche zurück, ich hatte mich wieder empor gearbeitet. Doch ich war noch immer nicht bereit, den Gefahren außerhalb der Städte zu trotzen. Ich beschloß, so lange in Sicherheit zu verweilen, bis ich stark genug sein würde. Eine Botschaft änderte jedoch meinen Entschluß. Ein alter Freund war in Trinsic und war voll der guten Worte über die Hafenstadt und die guten Verdienstmöglichkeiten. Trotz aller Widerstände, die mich erwarten mochten, machte ich mich auf den Weg. Ich entschied mich dafür, mich fortwährend abseits der Wege durch den Wald zu schlagen. Die erste Etappe meiner Reise führte mich nach Britain. Beeindruckt von den Ausmaßen dieses Ortes, wandelte ich eine Zeitlang durch die Straßen und lernte viele neue Menschen kennen. Da ich knapp an Gold war, mußte ich erst ein wenig arbeiten. Nachdem ich genug zusammen hatte, kaufte ich mir Proviant und zog weiter. Leider mußte ich auf den Weg zurück, denn ein Fluß versperrte mir das Weiterkommen. So gelangte ich zu einer Brücke. Mißtrauisch beäugte ich die Situation. Ein guter Ort, um Reisende zu überfallen. Meine Ahnung betrog mich nicht. Als ich gerade weitergehen wollte, stürmten bereits zwei Gestalten auf mich zu. Ich floh in den Wald und es gelang mir unter großen Mühen, meine Verfolger abzuschütteln. Ich hatte mich tief in den Wald gewagt und eine Zeit lang irrte ich orientierungslos umher. Schließlich fand ich den Weg aber doch wieder und zog weiter. Erleichtert erblickte ich nach einer weiteren halben Stunde die Stadtmauern von Trinsic. Das Wiedersehen war voller Freude. Endlich war ich nicht mehr allein. Zuerst führte mich mein Freund herum und zeigte mir alles. Obwohl er Magier war, verdingte er sich schon eine ganze Weile als Schneider. Ich wurde überzeugt und lieh mir das Geld von ihm, um das Handwerk zu erlernen. Anfangs schlugen meine Versuche noch fehl. Doch mit der Zeit wurde ich immer besser und verdiente sehr gut. Bereits am dritten Tage konnte ich ihn auszahlen.



Unsere Freundin trifft in Trinsic ein

Die Expedition

Eine Freundin hat sich zu uns gesellt, und gemeinsam gehen wir nun unserer Arbeit nach und bereiten uns auf die Zukunft vor. Sie ist ein wenig impulsiv und wollte gleich nach ihrer Ankunft den Dungeon im Westen von Trinsic erforschen. Nur mühsam konnte ich sie davon abhalten – und das auch nicht lange. Schließlich willigte ich ein, und wir machten uns auf den Weg. Der Marsch verlief ohne Zwischenfälle und schließlich standen wir vor dem Eingang. Wir versprachen uns noch, zusammenzubleiben und betraten eine riesige Höhle. Nach ein paar Metern trafen wir auf einen jungen Drachen. Ängstlich wich sie zurück, doch ich konnte sie beruhigen. Er tat uns nichts, und um es ihr zu demonstrieren, stellte ich mich direkt vor ihn. Beruhigt trat sie näher heran. Wir wagten uns tiefer hinein. Es war finster und wir konnten kaum erkennen, was vor uns lag. Vorsichtig bewegten wir uns voran und erstarrten unwillkürlich, als wir vor uns ein Brüllen hörten. Ich wußte sofort, daß dies ein ausgewachsener Drache war, der uns mit seinen Feuerbällen mehr als nur gefährlich werden konnte. Ich informierte sie und nach kurzer Beratung entschlossen wir, trotz der drohenden Gefahr weiterzugehen. Wir folgten einem Gang tiefer in das Bergmassiv hin-



Die Schmiede ist wie in jeder Stadt sehr gut besucht. Viele fertigen sich ihre Rüstungen und Waffen selbst. Auch ist die Schmiedekunst äußerst beliebt, da diese Fertigkeit das Reparieren von Waffen erlaubt.



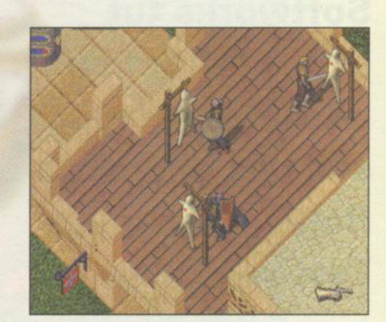
Der regelmäßige Treffpunkt: Der Eingang zum Travellers Inn

ein. Nach einer Weile fanden wir zwei Leichen. Obwohl wir normalerweise nicht der Leichenfledderei frönten, untersuchten wir sie und nahmen mit, was wir tragen konnten. Die Beute war reichlich und wir kehrten vollbeladen und zufrieden um. Zurück in Trinsic verkauften wir die Gegenstände, die für uns nicht von Nutzen waren. Das Geld brachten wir vorsichtshalber auf die Bank. Jeder von uns wurde schon mehr als einmal von Taschendieben heimgesucht, und der Verlust des Goldes ist jedesmal schmerzhaft. Wir kamen am Abend in der Taverne „Travellers Inn" alle zusammen. Gerade wollten wir von unserem Abenteuer erzählen, doch unser Freund kam uns zuvor. Mit gerunzelter Stirn berichtete er uns von den Ereignissen aus dem Norden. Bei Britain trieb sich nun auch eine Bande von Mördern und Dieben herum. Viele Reisende beklagten sich über die Zustände und es schien so, als würde es noch schlimmer werden. Schon jetzt war es ein ungeschriebenes Gesetzt, mindestens zu zweit zu reisen. Lange noch sprachen wir darüber, wie es weitergehen sollte.

Zukunftspläne

Die ganze Nacht haben wir diskutiert und dabei die Zeit vergessen. Bei Tagesanbruch jedoch wußten wir, was zu tun sei. In naher Zukunft erwarteten wir die Ankunft weiterer Freunde von uns. Da wir nur als Gruppe am besten bestehen konnten, beschlossen wir, eine Gilde ins Leben zu rufen. Wir wußten, daß es jeder Neuling in dieser Welt schwer haben würde. Wir brauchten Geld, um so schnell wie möglich eine Trainingsstätte und einen Ort der Ruhe für unsere Leute bauen zu können. Auch würde viel Ausrüstung angeschafft werden müssen. Voller Tatendrang machten wir uns an die Arbeit. Jede frei Minute nutzen wir, um über die Gilde zu sprechen und schon bald hatten wir ein Konzept ausgearbeitet. Die Erfahrung im Kampfe gegen einen Dämonen namens Diablo in einer anderen Gilde kam uns dabei zugute. Die Ankunft der anderen rückte näher und wir beschleunigten unsere Bemühungen. Der erste Kamerad betrat das unentdeckte Land, jedoch in Yew, welches hoch im Norden lag. Ich verabschiedete mich schweren Herzens von den anderen und machte mich auf, ihn zu holen.

Sir Elric



An den Puppen können die Werte bequem trainiert werden



Manchmal ist der kürzeste Weg zwischen zwei Punkten keine Linie

SUPER Das ist es, was jedem Rollenspiel fehlt. Die Interaktion mit der Umwelt und ich meine hier gezielt die Dialoge mit anderen Charakteren. Ähnlich den guten alten Pen&Paper-Rollenspielen kommt in Britannia eine Atmosphäre auf, die alles bisher auf dem Computer dagewesende in den Schatten stellt. Apropos Schatten: So sehr das ganze auch Spaß macht, wo Licht ist, findet man auch Dunkelheit. UO wird nur Spaß machen, wenn Ihr mit anderen zusammen spielen werdet. Des weiteren sind die Übertragungsraten zuweilen so schlecht, daß Ihr besser beraten seid, in dieser Zeit ein Buch zu lesen. Vorankommen werdet ihr in diesen Situationen jedenfalls nicht. Auch das Problem mit den PlayerKillern kann einem den Nerv rauben. Letztendlich wird der monatliche Obulus viele von Euch abschrecken. Dennoch ist Ultima Online ein Spitzenprodukt, das täglich wächst und reift. Wer von Euch Rollenspiele mag, sollte auf jeden Fall reinschauen. Wir werden Euch jedenfalls in Zukunft weiterhin Bericht erstatten.

Maik Wöhler

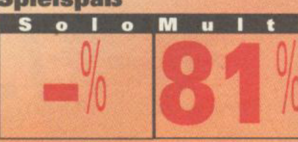
Name	**Ultima Online**
Genre:	Online-Rollenspiel
Hersteller:	Origin/EA
Niveau:	mittel
Preis:	ca. 100 DM
Spieler:	2 – 3000
Steuerung:	Maus, Tastatur
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Besonderheiten:	Handbuch nur online
Multiplayer:	ausschließlich

Mindestanforderung
P133, 16 MB, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P166, 32 MB, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA

Grafik 80%
Sound 76%
Spielspaß

Solo	Multi
-%	81%

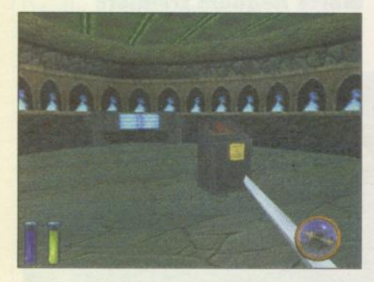


BATTLESPIRE

Im Elder-Scrolls-Universum von Bethesda Softworks tut sich was: Schon nächsten Monat soll uns ein neues Rollenspiel zum Test vorliegen



Glühende Gegner und (als Relief im Hintergrund) berühmte Physiker



In das Fullscreen-Bild sind Kontrollelemente wie Kompaß oder Lebenskraft integriert



Kamine sind doch nicht so gemütlich

Hier handelt es sich nicht etwa um den Nachfolger von „Daggerfall", vielmehr markiert das Game den Start einer neuen Serie, die ebenfalls auf der Fantasy-Welt Tamriel angesiedelt ist. Grob gesagt, könnte man den im Titel genannten Battlespire als eine Art Trainingsarena bezeichnen, obwohl dies ein unzulänglicher Vergleich wäre. Denn dieses auf einer separaten Existenzebene angesiedelte Übungsgelände verfügt über einige sehr merkwürdige Eigenschaften: Man kann z.B. einen Kampf nicht wirklich verlieren! Wer hier stirbt, wird lediglich durch ein Dimensionstor nach Tamriel zurückbefördert und trägt keine weiteren Schäden davon. Soweit die graue Theorie. In der grünen Praxis geht die Sache ausgerechnet dann schief, als der Spieler zum Trainieren in den Mini-Kosmos überwechselt. Der Battlespire wurde nämlich von einem üblen Dämonen-Prinzen usurpiert. Der Tod ist nun real, und es gibt nur noch einen Rückweg, welcher da lautet: Bringe zuerst die Dinge in Ordnung und lasse die Dämonen ins Gras beißen. Auch wenn das mystische Schlachtfeld unterschiedliche Umgebungen zu bieten hat (neben Dungeons und Labyrinthen etwa eine klassische Outdoor-Landschaft), wird die Story dabei viel kompakter sein, als beispielsweise die von „Daggerfall".

Optisch darf man ganz im Sinne der Firmentradition aus der First-Person-Perspektive abenteuern sowie echtzeitig kämpfen, und natürlich soll das Programm umfangreiche Multiplayer-Optionen bieten. Bis zu acht Spieler können so per Netzwerk bzw. im Internet antreten, und zwar nach Wunsch entweder miteinander oder auch als Konkurrenten. *jn*

Battlespire
Genre:
Echtzeit-Rollenspiel
Hersteller:
Bethesda Softworks
Erscheinung geplant:
Januar 98

WEITERE NEUIGKEITEN VON DEN ELDER SCROLLS



Redguard – ein Schwert für alle Fälle

Abgesehen von „Battlespire" hat Bethesda noch zwei weitere ES-Titel in den Werkstätten. Da wäre einmal „Redguard", ein Action-Adventure in 3D. Hier gilt es, als heimkehrender Söldner die von Krieg und Katastrophen verheerte Heimat wieder auf die Füße zu stellen, sowie die in den Wirren verschollene Schwester zu finden. Bei „Morrowind" handelt es sich schließlich um den echten „Daggerfall"-Nachfolger, nicht zuletzt erkennbar am breit ausufernden Gameplay. Allerdings wollen die Hersteller mit diesem Projekt auch die Tiefen eines Rollenspiels wieder stärker ausloten. Mehr ist leider noch nicht zu erfahren – kein Wunder, denn während das Adventure schon im Laufe der kommenden Monate ausgeliefert werden soll, steht „Morrowind" ziemlich am Anfang seiner Entwicklungszeit. Vor Ende 1999 wird man wohl nicht mit diesem Game rechnen dürfen.

Für einen dicken Freund gibt´s jetzt 3X Sport





Bestimmt kennst Du die Type: Guter Kumpel, kann aber nie genug bekommen. Einer, der immer sofort wissen will, was in der Gameszene abgeht, der leuchtende Augen bekommt, wenn er als erster die coolsten Spiele-Demos auf CD-ROM hat und der ständig auf der Suche nach ultimativen Cheats und Komplettlösungen ist. Na, dann leiste mal einen Freundschaftsdienst und verrate ihm, daß er mit dem Power Play-Abo all das und noch einiges mehr bekommt. Und weil gute Taten belohnt gehören, gibt's von uns dafür ein Sportspiel deiner Wahl.

NBA LIVE 98 · FIFA 98 · NHL 98 · EA SPORTS

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Man kann in Schönheit sterben.



PC Games 11/97:

„Age of Empires erhält den ‚PC Games Award' mit einer Wertung von 94%."



Power Play 8/97:

„Age of Empires könnte ‚Civilization' als Kultspiel ablösen."



PC Player 10/97:

„Diese Wirtschaftssimulation besitzt das Kampfsystem eines Echtzeit-Strategiespiels und alle Voraussetzungen, eines der bislang besten Spiele von Microsoft überhaupt zu werden."



Werden Sie zum Machthaber in einer von 12 Hochkulturen. Lenken Sie die Geschicke der Ägypter, Griechen, Perser, Assyrer oder Babylonier. Vergrößern Sie Ihr Imperium durch wirtschaftliche Stärke und militärische Aktionen. Planen Sie über 10.000 Jahre, und erschaffen Sie neue Welten. Age of Empires, das Echtzeit-Strategiespiel mit der unübertroffenen Anzahl Verzweigungen und Möglichkeiten, wartet auf Sie als Herrscher – jetzt im Handel! Hingehen, ansehen, kaufen.

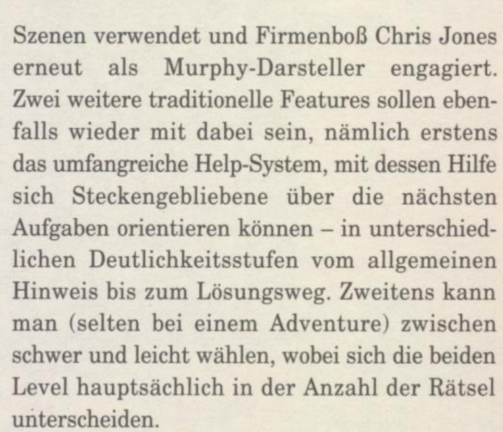
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/

TEX MURPHY: OVERSEER

Ein Mann muß tun, was ein Mann tun muß...



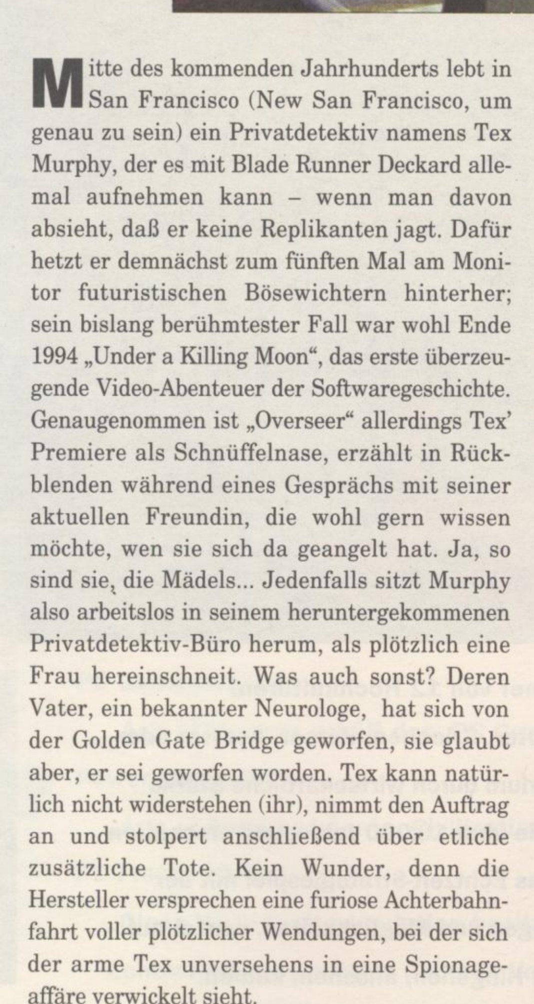
Das kommende Jahrhundert hat viele vergammelte Ecken...



Mit dem Schweber unterwegs



Gestochen scharfe Movies sorgen mit 30 Frames pro Sekunde für Kino-Atmosphäre



Mitte des kommenden Jahrhunderts lebt in San Francisco (New San Francisco, um genau zu sein) ein Privatdetektiv namens Tex Murphy, der es mit Blade Runner Deckard allemal aufnehmen kann – wenn man davon absieht, daß er keine Replikanten jagt. Dafür hetzt er demnächst zum fünften Mal am Monitor futuristischen Bösewichtern hinterher; sein bislang berühmtester Fall war wohl Ende 1994 „Under a Killing Moon", das erste überzeugende Video-Abenteuer der Softwaregeschichte. Genaugenommen ist „Overseer" allerdings Tex' Premiere als Schnüffelnase, erzählt in Rückblenden während eines Gesprächs mit seiner aktuellen Freundin, die wohl gern wissen möchte, wen sie sich da geangelt hat. Ja, so sind sie, die Mädels... Jedenfalls sitzt Murphy also arbeitslos in seinem heruntergekommenen Privatdetektiv-Büro herum, als plötzlich eine Frau hereinschneit. Was auch sonst? Deren Vater, ein bekannter Neurologe, hat sich von der Golden Gate Bridge geworfen, sie glaubt aber, er sei geworfen worden. Tex kann natürlich nicht widerstehen (ihr), nimmt den Auftrag an und stolpert anschließend über etliche zusätzliche Tote. Kein Wunder, denn die Hersteller versprechen eine furiose Achterbahnfahrt voller plötzlicher Wendungen, bei der sich der arme Tex unversehens in eine Spionageaffäre verwickelt sieht.

Wie schon in den beiden unmittelbaren Vorgängern hat Access auch hier die (etwas aus der Mode gekommene) Videofilm-Technik in Verbindung mit detailliert präsentierten Hintergrund-Szenen verwendet und Firmenboß Chris Jones erneut als Murphy-Darsteller engagiert. Zwei weitere traditionelle Features sollen ebenfalls wieder mit dabei sein, nämlich erstens das umfangreiche Help-System, mit dessen Hilfe sich Steckengebliebene über die nächsten Aufgaben orientieren können – in unterschiedlichen Deutlichkeitsstufen vom allgemeinen Hinweis bis zum Lösungsweg. Zweitens kann man (selten bei einem Adventure) zwischen schwer und leicht wählen, wobei sich die beiden Level hauptsächlich in der Anzahl der Rätsel unterscheiden.

Die beliebig begehbaren 3D-Umgebungen werden in High Colour präsentiert, und auch in einem anderen Punkt wird Access an vorderster Front des Fortschritts stehen: Neben der normalen Version soll nämlich auch eine Fassung für DVD auf den Markt kommen! Damit wäre der Overseer wohl das erste Spiel überhaupt, das die neue CD-Technik unterstützt. jn



...aber auch angenehme Orte zu bieten.

Tex Murphy: Overseer
Genre
Krimi-Adventure
Hersteller
Access
Erscheinung geplant
Januar '98

D a konnte jemand nicht bis Weihnachten warten. Der arme Teddybär wurde dieses Weihnachten gegen einen PC eingetauscht!

Kennen Sie jemand, der das ganze Jahr gut zu Ihnen war? Dann belohnen Sie ihn mit einem G5-166M. Dieser PC hat nicht nur einen Intel Pentium® Prozessor mit MMX™ Technologie, das schnelle Sportster Winmodem® von U.S. Robotics und die neuesten Multimedia Titel, sondern wird als Paket komplett mit einem Epson Stylus® 300 Drucker geliefert. Erleben Sie die neuesten Softwaretitel, surfen Sie durchs Internet und drucken Sie Dokumente mit dem neuesten 720dpi-Farbdrucker von Epson. Dieses perfekte System für Einsteiger ist ideal für Familie und Arbeitszimmer und rettet gleichzeitig Ihre Festtagslaune, denn es kostet nur DM 2.999.

Bei Gateway 2000 wissen wir, daß der Heiligabend hektisch werden kann, und haben deshalb die komplette Software bereits auf Ihrer Festplatte installiert. Auspacken, einschalten und schon kann's losgehen.

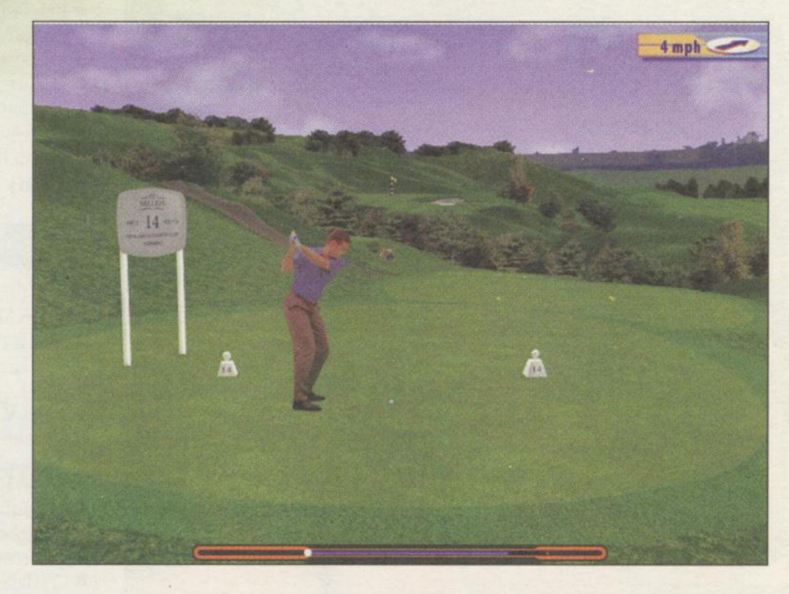
Jedes Multimediasystem kommt serienmäßig mit den Microsoft Home Essentials, dem unentbehrlichen Softwarepaket für zuhause. Und die meisten unserer Multimedia-PCs werden außerdem noch mit einem weiteren Paket geliefert. Sie haben die Wahl: Gateway Games Pack*, Gateway Grips Collection* oder Gateway Discovery Pack*, ganz wie Sie wollen.

Wir fertigen Ihren PC exakt nach Ihren Wünschen und liefern ihn direkt an Ihre Haustür. Und wenn Sie Hilfe brauchen, ist unser Technischer Support nur einen

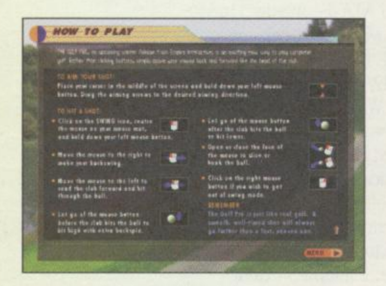


THE GOLF PRO

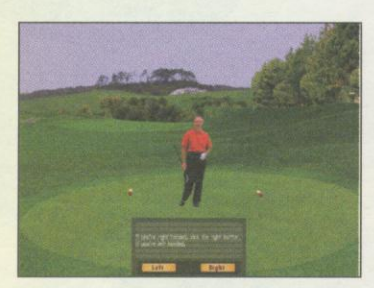
Schluß mit müdem Mausgeklicke: Empire Interactive setzt auf „Mousedrive"



Am Abschlag sieht die Welt noch in Ordnung aus, ein falscher Schwung, und schon befindet Ihr Euch in der Botanik



Sieht kompliziert aus, ist es aber nicht: Die Steuerung mit Namen „Mousedrive"



Gary Player erklärt in einer kleinen interaktiven Golfstunde, worauf es bei „The Golf Pro" ankommt

Egal, welche Golfsimulation wir in den letzten Jahren auf dem Bildschirm hatten, das Steuerungssystem war stets gleich oder zumindest stark ähnlich. Ein Mausklick und es folgte der Schwung. Noch ein Mausklick und schon kam der Abschwung. Ein dritter Klick, und wir bestimmten die Treffergenauigkeit des Balles. Ein Novum brachte vor kurzem Sierra mit DSF Golf auf den Markt, bei dem Ihr die Schlagstärke mit Herunterziehen der Maus steuern könnt. Nun will Empire Interactive die althergebrachten Mausorgien endgültig revolutionieren. „Mousedrive" heißt die neue Technik, die die Golferherzen erobern soll. Eigentlich klingt das Prinzip recht logisch: Mit der Maus nach rechts gezogen, holt der animierte Golfer aus und schwingt den Schläger nach vorne, wenn auch die Maus auf dem Pad nach links wandert. Die Geschwindigkeit der steuernden Hand gibt dabei die Stärke des Schlages vor. Doch damit nicht genug: Selbst angeschnittene Bälle nach links oder rechts sind möglich, dazu wird lediglich die Maus leicht in die jeweilige Richtung geneigt. Doch ganz ohne Maustasten wird auch The Golf Pro nicht auskommen, schließlich gilt es noch die Flughöhe des Balles zu bestimmen. Damit der richtige Umgang mit dem Mäuserich erleichtert wird, gewann Empire einen echten Spitzengolfer, der in speziellen Übungen genau den Umgang erklärt: Gary Player gab nicht nur Rock-Legende Elvis Presley seine erste Golf-Stunde, sondern gewann insgesamt 160 Turniere, davon dreimal die Masters, einmal die US Open, dreimal die British Open und zweimal die US PGA-Tour. Zusammen mit Arnold Palmer und Jack Nicklaus zählte er in den 60er und 70er Jahren zu den drei besten Profi-Golfern der Tour. Neben der vielleicht innovativsten Golf-Steuerung am PC soll The Golf Pro aber noch mit anderen Features aufwarten: Zwei Originalkurse werden mitgeliefert; der St. Mellion International in England wurde nach Vorgaben von Jack Nicklaus gebaut, und der Hilton Head National in den USA stammt aus der Feder von Gary Player. Die entsprechende Grafik wurde auf Silicon Graphics Workstations hergestellt und beinhaltet höchste Auflösung, egal ob es sich um Bunkersand, Gras oder Bäume handelt. Für die Animationen der Computerfiguren standen über 90 Golfer zu Verfügung, deren Bewegungen in mehr als 21 000 Einzelbildern festgehalten wurden. Eine weitere Besonderheit erwartet Euch im Match. So könnt Ihr gegen die Originalrunden der Golfprofis auf diesen beiden Kursen antreten, z.B. gegen Bernhard Langer, der 1991 den St. Mellion International gewann. Endlich scheint auch das Handicap-System am Computergolf Einzug zu halten: So werdet Ihr Euch langsam hocharbeiten und mit besseren Handicaps neue Herausforderungen spielen können. Das u.a. auch via Internet. So soll bald ein eigener Server ans Netz gehen, über den weltweite Turniere und Ranglisten verwaltet werden. Ebenso wurde an Netzwerk- oder Modem-Verbindungen gedacht. *jb*

The Golf Pro
Genre:
Golf-Simulation
Hersteller:
Empire Interactive
Erscheinung geplant:
Dezember 97



Kein Software-Markt ohne Microsoft – nun sind die Rennsimulationen dran



Mit feinster Grafik verspricht Microsoft CART Precision Racing aufzuwarten

MICROSOFT CART

Precision Racing

Die genaue Analyse nach dem Rennen gibt Aufschluß über falsche Einstellungen

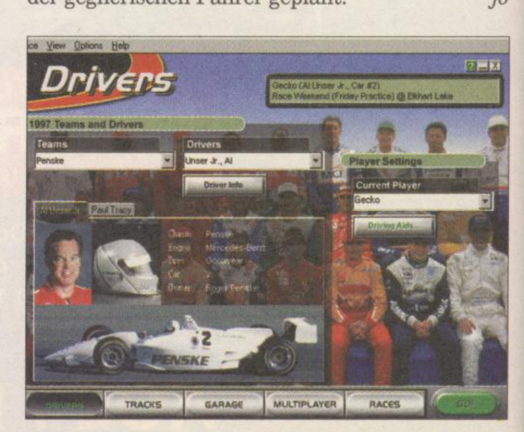
Bill Gates wollte endlich auch in der Spielebranche ernsthaft mitmischen, und schon nach kurzer Zeit konnte der Software-Riese mit „Age of Empires" einen guten Erfolg verbuchen. Doch wer Billy-Boy kennt, weiß, daß er sich auf seinen Lorbeeren nicht ausruht. Diesmal setzte er seine Programmierer auf den Renn-Circuit an und zwar auf die amerikanische Indy-Car-Serie. Das Pendant zur europäischen Formel 1 erfreut sich in den USA größter Beliebtheit, schließlich wird dort weniger Wert auf Fahrersicherheit oder Entschärfung der Strecken gelegt. Hauptsache, die Boliden sind schnell und die Positionskämpfe hart .

„Microsoft CART Precision Racing" nennt sich das neueste Eisen im MS-Feuer und verspricht recht interessante Features. So werden alle Original-Kurse der Indy-Car-Serie enthalten sein und dank der GPS-Technik (Global Positioning System) so genau wie in keiner bisherigen Rennsimulation auf den Monitor gebannt. Eine Maßgenauigkeit von 10 Zentimetern verspricht MS mit dieser Technologie, ein wirkliches Novum. Aber auch die Fahrphysik der Boliden verspricht Realismus. So soll z.B. die Fahreransicht durch Vibrationen, extreme Beschleunigung und Crashes beeinflußt werden; authentische Motorengeräusche unterstützen die grafischen Effekte. Aufwendige Programmroutinen sorgen laut MS für eine beispiellose Künstliche Intelligenz, mit der die Computergegner perfekte Starts, aggressive Überholmanöver und taktische Fahrten hinlegen kann. Die offizielle Lizenz der US-Rennsportvereinigung CART (Championship Auto Racing Teams) versetzt Microsoft in die Lage, alle Teams, Fahrzeuge und Kurse samt Werbebanner mit Originalnamen zu versehen. Damit die angekündigte grafische Pracht auch auf höchstem technischen Stand erscheint, wird eine 3D-Beschleunigung optional angeboten; ebenfalls sollen MMX-Prozessoren unterstützt werden. Multiplayer dürfen sich schon mal freuen, denn MS CART Precision Racing ist für bis zu vier Spieler ausgelegt, die via Netzwerk oder Internetverbindung über die Microsoft Internet Gaming Zone miteinander über die Runden fegen können. Neben den mitgelieferten Kursen sollen weiterhin neue Kurse kostenlos im Internet angeboten werden, um die Attraktivität des Spiels lange aufrecht zu erhalten. Während die neue Renn-Action bereits in den USA erhältlich ist, müssen sich die europäischen Spieler noch bis voraussichtlich Ende Januar gedulden. Die Europa-Version wird derzeit noch überarbeitet und soll die US-Version in fast allen Bereichen noch übertreffen. So ist u.a. eine deutlich höhere Intelligenz der gegnerischen Fahrer geplant. *jb*



Vor dem Rennen wird der Kurs nochmal genau begutachtet

MS CART Precision Racing
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Microsoft
Erscheinung geplant
Ende Januar



Nicht Coulthard oder Hakkinen, sondern Al Unser jr. sitzt im Mercedes

Get the action! Get Creative®!

Heiße Upgrades für coole PC's
Steigen Sie um auf eine Soundkarte der AWE64-Serie! Beim Kauf einer Sound Blaster AWE64 Value oder AWE64 Gold erhalten Sie bis zu DM 50,- für Ihre alte Soundkarte!
Weitere Informationen: Tel. 089/992 87 15-0
Dieses Angebot ist in Deutschland gültig vom 1.11.97 bis 31. 1.98.



Action total

Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!



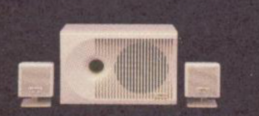
PC-DVD Encore Upgrade Kit
Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerevolution, und nutzen Sie heute schon die Technologie von Morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.



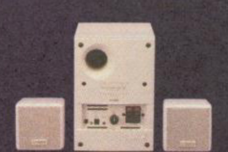
Sound Blaster AWE64 Gold und Value
Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität, geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.



Graphics Blaster Exxtreme
Brauchen Sie was Scharfes? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserem neuen ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.



PC Works CSW100
Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 3-Kanal-Lautsprechersystem in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!



SoundWorks CSW200
Tauchen Sie ein in die Klangwelten Ihrer Spiele und erleben Sie Spielespaß pur mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.



Micro-Works CSW350
Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System sprengen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's. Profi-Lautsprecher für den kompromißlosen HiFi-Genießer.

Heiße Upgrades für coole PC's.





AWE64



AWE 64 Gold



WWW.SOUNDBLASTER.COM







Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Info/Hotline 089/957 90 81 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

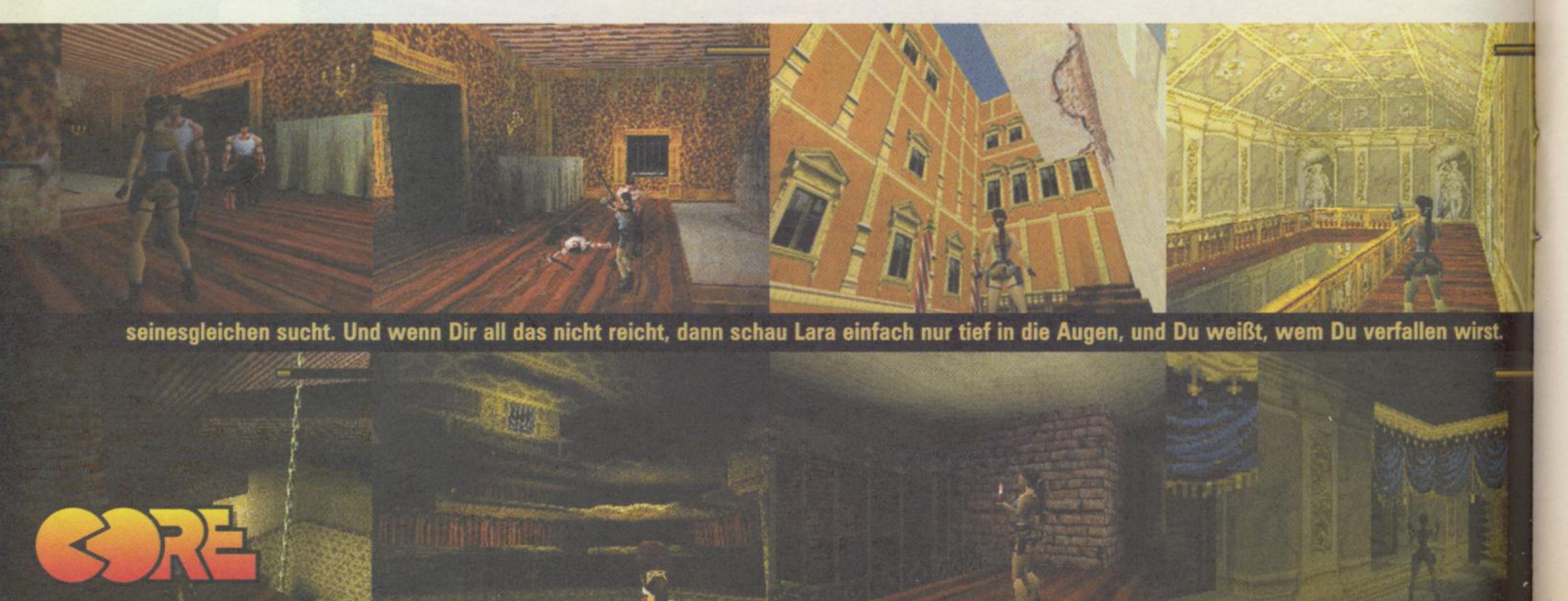
Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute

an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und

eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

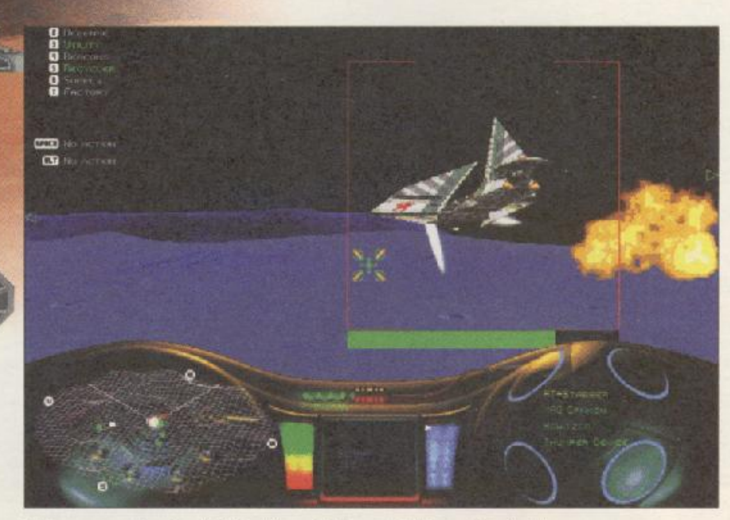
...ehrlich,
ich hab' die ganze

seinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wirst.



BATTLEZONE

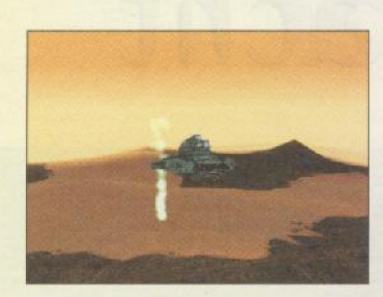
Activisions Antwort auf „Uprising" könnte ein Spiele-Highlight dieses Winters werden



Eine russische Einheit auf dem Präsentierteller



In dieser Version ist der Sternenhimmel zwar noch nicht integriert, aber die Grafik sieht schon jetzt recht beeindruckend aus



Euer futuristischer Panzer in der Frontalansicht

Battlezone
Genre
Action
Hersteller
Activision
Erscheinung geplant
Februar 98

Kaum veröffentlichte Ubi Soft mit „Uprising" (siehe auch den Test in dieser Ausgabe) einen Titel, bei dem explosive Action mit strategischen Elementen à la „Command & Conquer" kombiniert wurde, bahnt sich schon der nächste Genre-Mix dieser Art seinen Weg auf die Festplatten der PC-Besitzer. Basierend auf dem gleichnamigen Klassiker von 1980, dem ersten 3D-Videospiel überhaupt, soll „Battlezone" von Activision bereits ab Februar erhältlich sein. Da in Amerika Verschwörungstheorien im Stile von „Akte X" und „Dark Skies" sehr beliebt sind, ummantelten die Entwickler den „Uprising"-Konkurrenten mit einer ähnlich kalibrierten Hintergrundstory: In den 60er Jahren finden amerikanische und russische Wissenschaftler nach einem Meteoritenschauer gleichzeitig ein mysteriöses Stück Metall außerirdischer Herkunft. Durch seine Formbarkeit ist dieses Material universell einsetzbar und verfügt außerdem über eine enorme Speicherfähigkeit. Stammt das Metall z.B. von einem UFO, läßt sich dadurch problemlos ein neues herstellen. Leider ist der Vorrat dieser wertvollen Technologie schnell aufgebraucht und Präsident Kennedy beauftragt eine geheime Organisation, auf den Planeten des Sonnensystems nach weiteren Ressourcen zu suchen.
Der Spieler wird nun in einem mit diesem Metall modifizierten, panzerähnlichen Gefährt in ca. 30 Missionen über verschiedene Planetenoberflächen, wie z.B. Mars oder den Mond, düsen und sich mit den Russen herumschlagen, die ebenfalls nach dem Material fahnden. Das Geschehen werdet Ihr dabei aus der Ich-Perspektive wahrnehmen, wobei Euer Vehikel mit bis zu 25 teilweise recht einfallsreichen Waffensystemen für Kampfhandlungen bestens gerüstet ist. Wie bei „Uprising" soll des weiteren in „Battlezone" das Errichten von Fertigungsanlagen sowie das Produzieren und Kommandieren von insgesamt 30 unterschiedlichen Einheiten eine wichtige Rolle spielen. Es wird sogar möglich sein, die Basis an einen anderen Standort zu versetzen. Durch einen 3D-Radar sowie diverse Menüs habt Ihr laut Hersteller alles unter Kontrolle und behaltet trotz heftiger Gefechte die Übersicht. Je weiter Ihr Euch von der Erde entfernt, desto fremdartiger wird auch Euer Kriegsgerät werden.
Ist Euer Fortbewegungsmittel doch einmal ernsthaft beschädigt, aktiviert sich der Schleudersitz. Seid Ihr gelandet, marschiert Ihr zu Fuß durch das transformierbare Gelände und reißt Euch ein neues Gefährt unter den Nagel. Während dieser Zeitspanne ist man gegnerischen Attacken natürlich mehr oder weniger hilflos ausgeliefert. 3Dfx-Unterstützung, Multiplayer-Optionen und die Möglichkeit, eigene Szenarios zu kreieren, sollen das vielversprechende Windows-95-Programm zusätzlich auszeichnen. *cis*



Wie bei Uprising können Vehikel und Fertigungsanlagen dirigiert werden

WIR PACKEN AUS!

PC-Games	CD
3D Ultra Pinball 3: The Lost Continent (dt.) *	49,99
3rd Millenium (dt.) *	79,99
AH-64D Longbow 2 (dt.) *	79,99
Age of Empires (dt.)	99,99
Anno 1602 (dt.) *	**79,99**
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.)	75,99
Betrayal in Antara (dt.) *	79,99
Bleifuss Fun * / Bleifuss Rally *	je 59,99
Bucaneer *	69,99
Civil War General 2 (dt.) *	69,99
C&C2-Mission CD 2: Vergeltungsschlag (dt.)	29,99
Croc: Legend of the Gobbos *	79,99
Dark Earth (dt.)	79,99
Dark Reign (dt.)	89,99
Demonworld (dt.)	75,99
Der Industriegigant – Expansion Set (dt.)	29,99
Diablo – Hellfire *	**39,99**
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (dt.) *	29,99
F1 Manager Professional (dt.)	79,99
Floyd (dt.)	75,99
G-Police (dt.) *	89,99
Herrscher der Meere (dt.) *	79,99
Incubation – Battle Isle Phase IV (dt.)	69,99
I-War (dt.) *	79,99
Jedi Knights	89,99
KKND Mission CD (dt.) *	29,99
Lands of Lore 2 (dt.)	75,99
Lords of Magic (dt.) *	**69,99**
Lords of the Realm 2 Royal Edition (dt.) *	79,99
Men in Black (dt.) *	79,99
Monopoly Star Wars Edition (dt.)	79,99
Myth (dt.) *	79,99
NBA Live '98 *	79,99
NHL Hockey '98 (dt.)	79,99
Oddworld: Abe's Odyssee (dt.) *	79,99
Operation Eastside (Perry Rhodan) (dt.) *	79,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pax Imperia (dt.) *	79,99
PC-Dash incl. Constructor	129,99
Perfect Grand Prix Vol.2 (Zusatz für GP2)	29,99
Police Quest SWAT 2 (dt.) *	69,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	**79,99**
Raymans World (dt.)	49,99
Red Baron 2 (dt.) *	69,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Seven Kingdoms (dt.) *	79,99
Sid Meier's Gettysburg (dt.)	79,99
Silent Hunter Commanders Edition (dt.) *	69,99
Sim City 3000 (dt.) *	99,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	75,99
Steel Panthers 3 (dt.) *	69,99
Streets of Sim City (dt.) *	79,99
Sub Culture (dt.) *	69,99
Syrah: The Warp Hunter *	39,99
Test Drive 4 *	79,99
TFX 3: F22 (dt.) *	79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	**79,99**
Total Annihilation (dt.)	79,99
Turok *	75,99
Unreal *	79,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	69,99
Worms 2 (dt.)	75,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Destruction Derby 2 (dt.)	**29,99**
Die Fugger 2 (dt.)	29,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	9,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
IndyCar Racing 2	9,99
MDK (dt.)	39,99
Nascar Racing 2 (dt.)	39,99
Police Quest SWAT	29,99
Rama – Rendezvous im Weltraum (dt.)	**19,99**
Road Rash (dt.)	29,99
Sam & Max u. Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Shattered Steel	9,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Super EF 2000 (dt.)	29,99
WarCraft 2 (dt.)	79,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

Gold Games 1

Alone in the Dark 2+3, Larry 6, Der Planer, Ishar 1-3, Anstoss, Battle Isle, DSA 1+2, Druidenzirkel, Der Clou, 1869, Oldtimer, Oxyd Extra uvm.

insgesamt 42 Top-Games auf 15 CD's zum Superkomplettpreis

komplett 19,99

Oder in unserer Paket-Aktion:
Gold Games 1 und 2
komplett 66,–

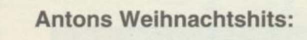
Unser Weihnachtstip:

F1 Racing Simulation

Ubi Soft präsentiert eine äußerst realistische Rennsimulation der Extraklasse. Überzeugen Sie sich selbst von der faszinierenden Technik und erleben Sie maximalen Fahrspaß durch excellente 3D-Grafiken, authentischen Tuningoptionen und dem Multiplayer Modus für bis zu acht Spieler in einem Netzwerk.

dt., CD-ROM *

69,99



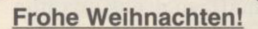
Antons Weihnachtshits:

Caesar 2
dt., CD-ROM
39,99

Discworld 2
dt., CD-ROM
39,99

Extreme Assault
dt., CD-ROM
39,99

Larry 7
Yacht nach Liebe
dt., CD-ROM
39,99



Frohe Weihnachten!

Virtual Pool 2
CD-ROM *
69,99

Fifa Soccer '98
Die WM-Qualifikation
dt., CD-ROM *
79,99

Monkey Island 3
dt., CD-ROM *
89,99

Blade Runner

Die erste wirklich gute Filmumsetzung für den PC kommt aus dem Hause Westwood! Erleben Sie als Blade Runner Ray McCoy eine nervenzerfetzende, einsame Jagd durch das verregnete L.A. 2019.

dt., CD-ROM * 89,99

Wing Commander Prophecy
dt., CD-ROM *
79,99

Jetzt neu!
2 x Media Point *-EXPRESS*
Die neuen schnellen Abholstationen mit dem Media Point-Standardprogramm ganz in Ihrer Nähe. (In den Express-Shops erhalten Sie nicht das Media Point-Komplettprogramm)

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

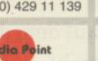


Unsere Filialen:





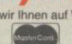


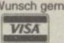



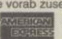
Media Point	Media Point	Media Point	Media Point EXPRESS	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin – Steglitz	**Berlin – Friedr.hain**	**Berlin – Steglitz**	**Berlin-Charlottenburg**	**Berlin – Mitte**	**Hamburg – Harvesteh.**	**Dortmund**
Bismarckstraße 63	Petersburger Straße 94	Schloßstraße 129	Dahlmannstraße 1a	Alexanderplatz 6	Grindelberg 73-75	Rheinische Straße 85
Tel.: (030) 794 72 131	Tel.: (030) 427 80 790	gegenüber Forum Stegl.	Tel.: (030) 327 01 956	gegenüber Forum Hotel	Tel.: (040) 429 11 139	Tel.: (0231) 914 25 24
Media Point	Media Point	Media Point	Media Point EXPRESS	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin – Neukölln	**Berlin – Spandau**	**Berlin – Tegel**	**Berlin – Friedr.hain**	**Bernau**	**Bremen**	**Koblenz**
Jonasstraße 29	Nonnendammallee 82	Brunowstraße 10	Voigtstraße 39	Zepernicker Chaussee	Hanseat.hof 9-Lloydhof	Rizzastraße 44
Tel.: (030) 621 60 21	Tel.: (030) 383 02 191	Tel.: (030) 434 90 991	am "Plaza - Center"	im "Forum Bernau"	Tel.: (0421) 16 80 80	Tel.: (0261) 914 10 85

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!







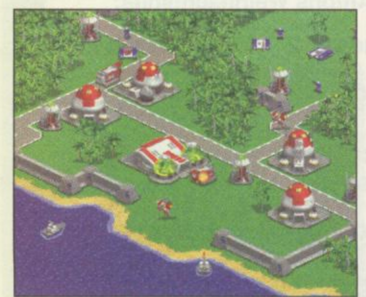


LIBERAT

Die Tauranier

Fallen Haven, die Zweite. Strategie pur aus dem Hause Interactive Magic


Blaue Menschen gegen rote Tauranier


Interstellarer Krieg mitten in der Bounty-Werbung (Dschungelstrand)

Pech für uns! Hatten wir uns Anfang des Jahres noch wacker geschlagen und geglaubt, den schönen Planeten Fallen Haven von den üblen Tauraniern gesäubert zu haben (ich allein schon zweimal), so droht uns nun neues Unheil aus der selben Richtung. Der Heimatplanet der Aliens brodelt immer noch vor Haß auf uns elende Menschen, das Unglück mit der Forschungssonde ist nach wie vor nicht gesühnt. Wer's damals nicht mitbekommen hat: Eine Weltraumkapsel der irdischen Maatsusony-Laanson-Corporation (zufällige Ähnlichkeiten mit bekannten Namen sind wahrscheinlich beabsichtigt) landet auf dem Mond des Planeten Tauran, wird vor zahlreichen prominenten Zeugen von tauranischen Wissenschaftlern geöffnet und tötet Tausende durch die Explosion des dadurch aktivierten Selbstzestörungsmechanismus. Der Rachefeldzug der Tauranier gegen alles, auf dem dieser Name (Maatsusony-etc) zu lesen steht, bedroht zuerst die äußerste Kolonie der Menschheit: Fallen Haven. Das war Gegenstand von Microids Strategieknüller im Frühjahr 1997, der neben exzellenter Grafik (die schönsten Panzer des Jahres, und sie sehen sogar noch im Spiel gut aus) auch den Beweis erbrachte, daß C&C-Strategie in rundenbasierter Ausführung noch mehr Spaß machen kann. Nun steht der zweite Teil auf der Startrampe, mit glimmenden Düsen und feuerfrohen Plasmakanonen.


Von allen Seiten greifen wir eine Shubb-Lo-Basis an

Die Story geht weiter, indem die knuddlig-satanischen Tauranier ihren heiligen Krieg fortführen und dabei noch zwei andere Rassen mit in den Strudel der Ereignisse reißen: die primitiven Kriegsbüttel Shubb-Lo und die ätherischen Geistesriesen Shadamar. Vorteil für uns: drei Gegner statt einem, das erhöht die Abwechslung. Die Shubb-Lo, mit ihren steinzeitlich anmutenden Gebäuden und grobschlächtig aussehenden Zeppelinen, erweisen sich als überaus robuste Gegner. Die Shadamar sollen, so hört man, geistige Kontrolle über Energie und Materie erlangt haben, was sehr trickreiche Taktiken erahnen läßt. Da es wieder gilt, einen ganzen Planeten Provinz für Provinz zu erobern, haben wir in einer Menge verschiedenster Szenarien die Gelegenheit, unsere intellektuell-strategische Überlegenheit über die verbündete tauranische KI zu beweisen. Glücklicherweise wieder in

die eigenartigsten Gebäude herumstehen, es gibt 79 unterschiedliche Bauwerke.

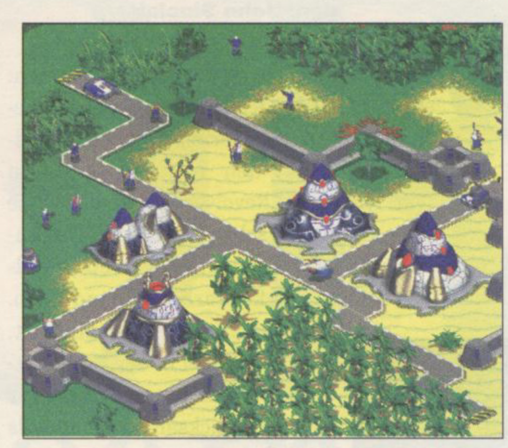
Gegenüber dem Vorgänger hat sich einiges verändert. So ist das Kampfsystem einfacher geworden. Jede Einheit hat nur noch eine Waffe, statt vorher zwei, das wird durch die neu hinzugekommenen Typen ausgeglichen. Nicht nur Raketen, sondern auch Bomber und Hubschrauber machen jetzt die Luft unsicher. Ebenso auf dem Meer wird Hand angelegt, besonders die Shubb-Lo Schlachtschiffe vom Typ Dreadnaught mit ihrem Eisbrecherbug und den seitlichen Rad-Dampferschaufeln fallen hier besonders ins Auge.

Außerdem ist auch die Resourcenverwaltung weiter vereinfacht worden. Eine automatisch funktionierende Ökonomie findet jetzt völlig im Hintergrund statt, der Spieler kann sich voll und ganz auf das Errichten von Waffenfabriken und der verschiedenen Defensiv-Einrichtungen konzentrieren. Die Forschung erstreckt sich über 23 Gebiete, zahl-

fechten. Aber auch der Solospieler dürfte für längere Zeit ausgelastet sein, denn 50 Szenarien innerhalb einer Kampagne mit den unterschiedlichsten Aufgabenstellungen (die allesamt von ausgesprochen schwarzem Humor zeugen) lassen sich schließlich nicht an einem Abend durchspielen. *fe*



Wir müssen diese wichtige Transportstraße schützen



Shadamar-Zauber im Grünen...



Unsere Schnellboote werden schon fertig mit den plumpen Shubb-LO-Dreadnaughts

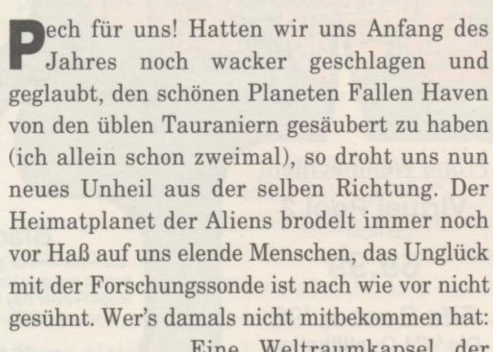


...und im Eismeer



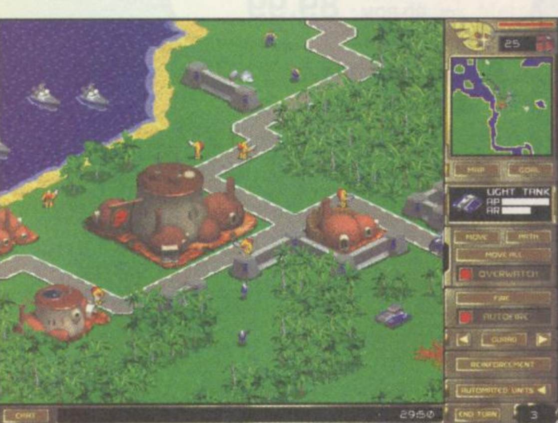
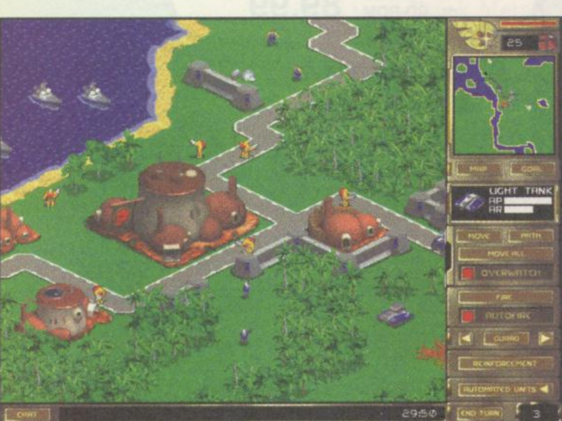


Interstellarer Krieg mitten in der Bounty-Werbung (Dschungelstrand)



Blaue Menschen gegen rote Tauranier

Pech für uns! Hatten wir uns Anfang des Jahres noch wacker geschlagen und geglaubt, den schönen Planeten Fallen Haven von den üblen Tauraniern gesäubert zu haben (ich allein schon zweimal), so droht uns nun neues Unheil aus der selben Richtung. Der Heimatplanet der Aliens brodelt immer noch vor Haß auf uns elende Menschen, das Unglück mit der Forschungssonde ist nach wie vor nicht gesühnt. Wer's damals nicht mitbekommen hat: Eine Weltraumkapsel der irdischen Maatsusony-Laanson-Corporation (zufällige Ähnlichkeiten mit bekannten Namen sind wahrscheinlich beabsichtigt) landet auf dem Mond des Planeten Tauran, wird vor zahlreichen prominenten Zeugen von tauranischen Wissenschaftlern geöffnet und tötet Tausende durch die Explosion des dadurch aktivierten Selbstzestörungsmechanismus. Der Rachefeldzug der Tauranier gegen alles, auf dem dieser Name (Maatsusony-etc) zu lesen steht, bedroht zuerst die äußerste Kolonie der Menschheit: Fallen Haven. Das war Gegenstand von Microids Strategieknüller im Frühjahr 1997, der neben exzellenter Grafik (die schönsten Panzer des Jahres, und sie sehen sogar noch im Spiel gut aus) auch den Beweis erbrachte, daß C&C-Strategie in rundenbasierter Ausführung noch mehr Spaß machen kann. Nun steht der zweite Teil auf der Startrampe, mit glimmenden Düsen und feuerfrohen Plasmakanonen.

Von allen Seiten greifen wir eine Shubb-Lo-Basis an

Die Story geht weiter, indem die knuddlig-satanischen Tauranier ihren heiligen Krieg fortführen und dabei noch zwei andere Rassen mit in den Strudel der Ereignisse reißen: die primitiven Kriegsbüttel Shubb-Lo und die ätherischen Geistesriesen Shadamar. Vorteil für uns: drei Gegner statt einem, das erhöht die Abwechslung. Die Shubb-Lo, mit ihren steinzeitlich anmutenden Gebäuden und grobschlächtig aussehenden Zeppelinen, erweisen sich als überaus robuste Gegner. Die Shadamar sollen, so hört man, geistige Kontrolle über Energie und Materie erlangt haben, was sehr trickreiche Taktiken erahnen läßt. Da es wieder gilt, einen ganzen Planeten Provinz für Provinz zu erobern, haben wir in einer Menge verschiedenster Szenarien die Gelegenheit, unsere intellektuell-strategische Überlegenheit über die verbündete tauranische KI zu beweisen. Glücklicherweise wieder in

ION DAY
kommen zurück!

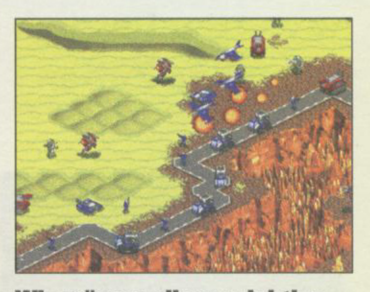
bewährter rundenbasierter Vorgehensweise, die durch das Aktionspunktemanagement eine enorme Spieltiefe aufbaut. Bewegen und Feuern kostet gleichermaßen Punkte, spart man an beidem, so stehen sie beim Zug des Gegners als Verteidigungspunkte zur Verfügung. Das kann sich für ihn als böse Falle erweisen – oder für uns, je nachdem. 70 verschiedene Einheiten tummeln sich über das Feld der Ehre, auf dem die eigenartigsten Gebäude herumstehen, es gibt 79 unterschiedliche Bauwerke.

Gegenüber dem Vorgänger hat sich einiges verändert. So ist das Kampfsystem einfacher geworden. Jede Einheit hat nur noch eine Waffe, statt vorher zwei, das wird durch die neu hinzugekommenen Typen ausgeglichen. Nicht nur Raketen, sondern auch Bomber und Hubschrauber machen jetzt die Luft unsicher. Ebenso auf dem Meer wird Hand angelegt, besonders die Shubb-Lo Schlachtschiffe vom Typ Dreadnaught mit ihrem Eisbrecherbug und den seitlichen Rad-Dampferschaufeln fallen hier besonders ins Auge.

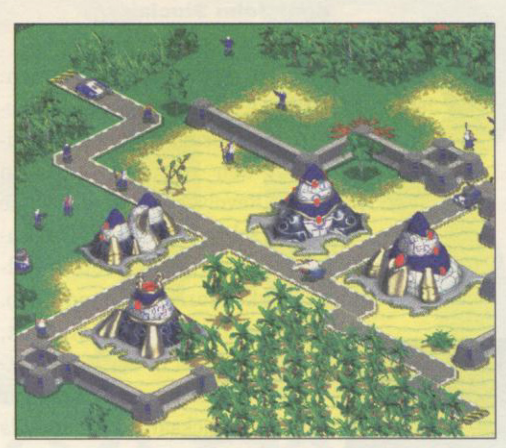
Außerdem ist auch die Resourcenverwaltung weiter vereinfacht worden. Eine automatisch funktionierende Ökonomie findet jetzt völlig im Hintergrund statt, der Spieler kann sich voll und ganz auf das Errichten von Waffenfabriken und der verschiedenen Defensiv-Einrichtungen konzentrieren. Die Forschung erstreckt sich über 23 Gebiete, zahlreiche Entdeckungen können das Kriegsglück abrupt wenden. Alle Units und Gebäude können auch innerhalb des Spiels in der Online-Enzyklopädie auf Herz und Nieren geprüft werden. Da jetzt vier Parteien zur Auswahl stehen und umfangreiche Multiplayerfeatures eingebaut sind, könnt Ihr im Deathmatch oder im Cooperative-Mode futuristische Schlachten via Netzwerk oder Internet ausfechten. Aber auch der Solospieler dürfte für längere Zeit ausgelastet sein, denn 50 Szenarien innerhalb einer Kampagne mit den unterschiedlichsten Aufgabenstellungen (die allesamt von ausgesprochen schwarzem Humor zeugen) lassen sich schließlich nicht an einem Abend durchspielen. *fe*



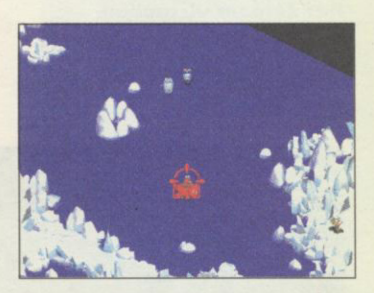
Auch Schnee und Eis behindern diese Diskussion nur sehr peripher



Wir müssen diese wichtige Transportstraße schützen



Shadamar-Zauber im Grünen...



Unsere Schnellboote werden schon fertig mit den plumpen Shubb-LO-Dreadnaughts

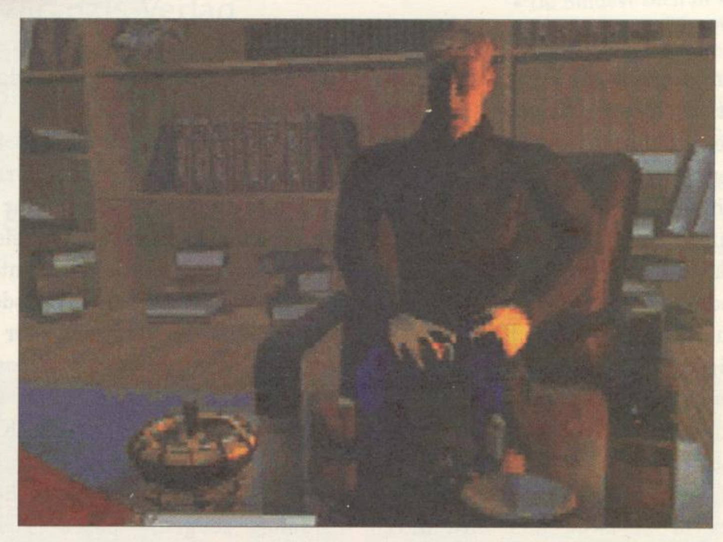


...und im Eismeer

Liberation Day
Genre: **Strategie**
Hersteller: **Micomeq/Imagic**
Erscheinen geplant: **Februar 1998**

JOHN SINCLAIR

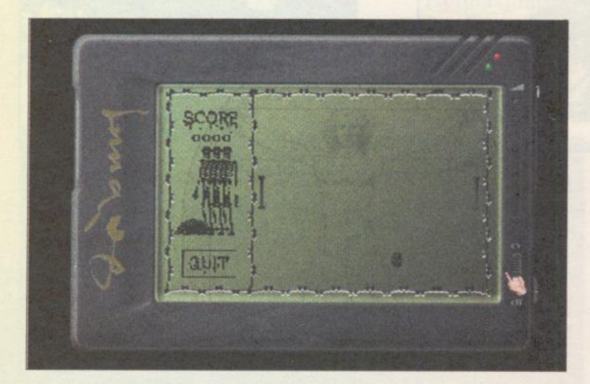
Freunde des gepflegten Pulp-Horrors erwarten herrlich gruselige Zeiten



So kennt man ihn – im Halbdunkel und hinter Rauchschwaden: John Sinclair



Auf seinem virtuellen Newton-Palmtop speichert John Informationen und Spielstände...



...und wagt ein Spielchen gegen den Knochenmann

Um es gleich einmal vorweg zu nehmen: John Sinclair ist der Held einer der langlebigsten Groschenromanserien ever. Unermüdlich kämpft er mit den Waffen des Guten (Intellekt, Kreuz und Revolver) gegen die Kräfte des Bösen (Zombies, schwarze Magie, Dummheit), unterstützt von wenigen getreuen Helfern, wie seinem muskelstarken Freund Suko. Wie es im Genre so üblich ist, müssen dabei in der Regel gutaussehende junge Damen vor einem Schicksal, schlimmer als der Tod, errettet werden. Nun ist das Zeitalter der Multimedia über uns hereingebrochen, wiederum vom Reich des Bösen bedroht (Microsoft), und unser Held muß, nach einem passablen Pilotfilm-Fernsehauftritt, als Avatar eines Adventure-Games herhalten. Die Geschichte folgt äonenalten Regeln: John wird ins Kloster Steinfeld gerufen, nicht um der Welt und den Frauen zu entsagen, sondern um dort einigen bestürzenden Gerüchten nachzugehen. Am Eingang erwartet ihn der ehrwürdige Pater Pankratius, der sogleich einen der Internatszöglinge herbeiruft. Dieser, Jens mit Namen, gesteht, daß er mit seinen Mitschülern, statt Hausaufgaben zu machen, auf dem Dachboden des Klosters herumgestöbert hat. Auch vor verschlossenen Türen machte ihre Neugier nicht halt, und so finden sie ein seltsames Buch mit abstoßenden Monsterzeichnungen und einer Menge lateinischen Textes. Durch ihre humanistische Bildung sind sie in der Lage, diesen zu entziffern und sind übermütig genug, die als Zaubersprüche erkannten Sätze sogleich anwenden zu wollen. Zu diesem Zweck begeben sie sich auf den klösterlichen Friedhof und deklamieren dort die unheilbringenden Anrufungen. Das Resultat: Überall steigen Skelette aus ihren Gräbern. Das Buch bleibt natürlich bei der wilden Flucht auf dem Totenacker liegen. Ein klarer Fall für den Geisterjäger Sinclair. In seiner Rolle müßt Ihr Euch nun durch die verborgenen Winkel des Klosteranwesens schnüffeln, lose Gegenstände aufsammeln und miteinander kombinieren, um schließlich dem Erzfeind selbst gegenübertreten zu können. *fe*



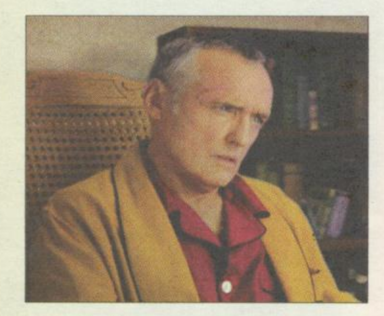
Das Kloster Steinfeld – der Ort des Geschehens

John Sinclair - Evil Attacks
Genre: **Adventure**
Hersteller: **bitlab**
Erscheinen geplant: **März 1998**

BLACK DAHLIA

Unaufgeklärte Morde sorgten schon immer für Gänsehaut – ganz besonders, wenn sie so gräßlich sind wie dieser


Ob die Waffe in der Hand gegen magische Zeichen hilft?


Dennis Hopper in ganzer Pracht


In der Nahansicht offenbaren sich interessante Dinge

Black Dahlia: An Occult Mystery
Genre:
Grafik-Adventure
Hersteller:
Take 2
Erscheinung geplant:
Februar 98

Anno 1947 wurde die Schauspielerin Elizabeth Short in Los Angeles tot aufgefunden – offenbar hatte der Täter sie gefoltert und schließlich sogar ihre inneren Organe herausgeschnitten. Das Verbrechen konnte niemals aufgeklärt werden, wenngleich über Verbindungen zu einer älteren Mordserie in Cleveland spekuliert wurde. Kein Wunder also, daß „Black Dahlia", wie die junge Frau aufgrund ihrer Vorliebe für Schwarz genannt wurde, auch das Interesse von Take 2 erregte, wo man erst kürzlich mit „Ripper" eine ähnliche Thematik versoftete.

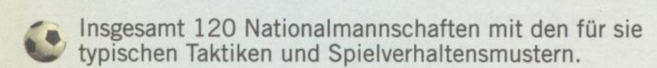
Nun wird der Spieler also bald in die Haut von Detective Pearson schlüpfen, um über sechs CDs und sieben simulierte Jahre hinweg den Spuren des Killers zu folgen. Dabei sollen nicht nur die historischen Ereignisse zu Ehren kommen, denn die Hersteller haben noch eine ganz neue Ebene in das Gerüst der Fakten und Vermutungen hineingepaßt: Was wäre, so fragen sie, wenn die Nazis mit ihren germanischen Mythen und dunklen Ritualen die Hand im Spiel gehabt hätten? Was wäre, wenn hier übernatürliche Kräfte ein gräßliches Zeichen gesetzt hätten? Nun, was immer dann wäre, man darf sich darauf gefaßt machen, daß es für Pearson nicht nur darum gehen dürfte, ein simples Verbrechen aufzuklären...

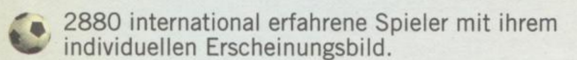
Wie bei modernen Grafik-Adventures mittlerweile üblich, wird sich der in First-Person-Perspektive agierende Spieler stufenlos um 360 Grad drehen können – wie bei modernen Grafik-Adventures hingegen fast schon wieder unmodern, werden die handelnden Figuren von gefilmten Schauspielern gemimt. Unter ihnen befindet sich in einer Nebenrolle übrigens Hollywoods enfant terrible Dennis Hopper.

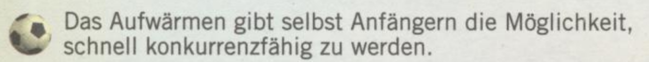
Gerenderte Räume sollen für das schicke Outfit sorgen, für das angenehme Spielgefühl sind hingegen über 70 verschiedenartige Rätsel zuständig, die mit logischem Kombinationsvermögen und guter Beobachtungsgabe gelöst werden sollen. Ja, sogar vor Action-Sequenzen sind die Spieldesigner nicht zurückgeschreckt! Ob's dem Game gutgetan hat, wird sich noch diesen Winter zeigen... *jn*

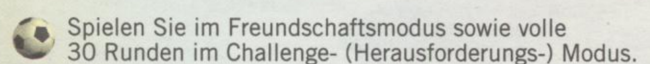

Superdetaillierte Räume warten auf den Spieler

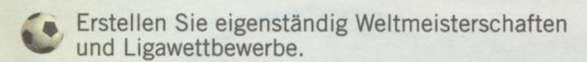
ERLEBEN *und spielen Sie Fußball, wie Sie es noch nie zuvor getan haben. KICK OFF ´98 – WORLD CUP SOCCER bringt Ihnen die Spannung und Action des größten Fußballturniers der Welt auf Ihren PC. Mit absolut atemberaubender Grafik und überragender künstlicher Intelligenz in einer dieser rasanten Sportart angemessenen Geschwindigkeit.*


Insgesamt 120 Nationalmannschaften mit den für sie typischen Taktiken und Spielverhaltensmustern.


2880 international erfahrene Spieler mit ihrem individuellen Erscheinungsbild.


Das Aufwärmen gibt selbst Anfängern die Möglichkeit, schnell konkurrenzfähig zu werden.


Spielen Sie im Freundschaftsmodus sowie volle 30 Runden im Challenge- (Herausforderungs-) Modus.


Erstellen Sie eigenständig Weltmeisterschaften und Ligawettbewerbe.

- Spielen Sie und drei weitere Spieler gegeneinander oder miteinander am Computer. Wirklich jede Kombination ist möglich.
- Die Gegnerintelligenz paßt sich Ihrer Spielstärke an.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • **Profisoft GmbH,** Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • **Schweiz: ABC SOFTWARE AG,** Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • **Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH,** Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

So werten wir!



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

Kids only

Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx **ausdrücklich** benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten“.

Name – Logo– so heißt das Spiel

Genre – Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller – Wer hat´s programmiert?

Schwierigkeit – Leicht, mittel oder schwer?

Preis – Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler – Wieviele?

Steuerung – Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Besonderheiten – Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung – Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Multiplayer – Ob und wie.

Name	**Incubation: Time is running out**
Genre	Strategie
Hersteller	Blue Byte
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 - 4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	engl./dt.gepl.
Anleitung	engl./dt gepl.
Multiplayer	Internet/IPX

Mindestanforderungen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx

Grafik **87%**
Sound **85%**
Spielspaß

Solo	Multi
88%	90%

3Dfx

Mindestanforderung – Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware – Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik – Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound – Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß – Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

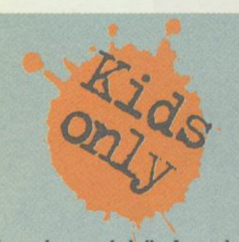
Voraussetzung – Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt


Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!




Sascha Gliss sg


Christian Peller cis


Jan Binsmaier jb


Maik Wöhler mw


Ralf Müller rm


tom schmidt ts


Joe Nettelbeck jn



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
3rd MILLENIUM	KD	79,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
AGE OF EMPIRES	KD	89,90
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95	KD	79,90
AKTE EUROPA	KD	69,90
ALARM FÜR COBRA 11 (RTL)	KD	39,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANDRETTI RACING / WIN 95 (11/97)	KD	75,90
ANNO 1602 (12/97)	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	75,90
ARMORED FIST 2.0	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	54,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLEGROUND: NAPOLEON IN RUßLAND	KD	65,90
BETRAYAL AT ANTARA (11/97)	DA	79,90
BIRTHRIGHT	DA	79,90
BLADE RUNNER	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BUCCANEER / WIN 95	KD	69,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME (11/97)	KD	59,90
CAPITALISM PLUS	DA	59,90
CHASM	KD	59,90
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	KD	29,90
CLOSE COMBAT 2	KD	85,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMBAT CHESS	KD	69,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CONSTRUCTOR	KD	65,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	69,90
CROC (12/97)	DA	79,90
D-INFO 97	KD	35,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	DA	69,90
DARK COLONY	KD	59,90
DARK COLONY MISSION CD	KD	29,90
DARK EARTH	KD	79,90
DARK REIGN	KD	89,90
DAYS OF OBLIVION (11/97)	KD	75,90
DEMONWORLD	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DER VERGESSENE GOTT	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (12/97)	KD	79,90
DIABLO	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE (12/97)	KD	39,90
DIABLO ZUSATZ: DIABOLISCHE TRICKS	KD	29,90
DIANA SCREENSAVER	DA	29,90
DIE NORDLANDTRILOGIE Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva	KD	49,90
DREAMS TO REALITY	KD	85,90
DSF GOLF	KD	39,90
DUNGEON KEEPER	KD	69,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons (11/97)	KD	35,90
DUNGEON KEEPER: Xtreme Dungeons	DA	29,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
ECSTATICA 2	KD	79,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	DA	69,90
F1 GP 2: PERFECT GP TRACK PACK	DA	29,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	KD	19,90
FALLOUT (01/98)	DA	69,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	75,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98)	KD	75,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FIN-FIN ---Der Hit der IFA 97---	KD	89,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
FLIGHT UNLIMITED 2 (12/97)	KD	79,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	59,90
F L O Y D	KD	69,90
FLYING CORPS GOLD	KD	79,90
FLYING SAUCER (12/97)	KD	69,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	DA	59,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	59,90
FORSAKEN (12/97)	DA	75,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GOLD GAMES 2 (23 CDs VON TOPWARE)	KD	39,90
G-POLICE	KD	79,90
GRAND THEFT AUTO	DA	59,90
H.E.D.Z. (11/97)	KD	69,90
HAVE A N I.C.E. DAY TRACKPACK	KD	34,90
HEAVY GEAR (12/97)	KD	75,90
HERCULES ACTIONSPIEL	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HERSCHER DER MEERE	KD	79,90
HUGO 5	KD	65,90
HUGO WINTERGAMES	KD	39,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INCUBATION	KD	69,90
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	KD	79,90
I-WAR (11/97)	KD	89,90
JOINT STRIKE FIGHTER (12/97)	KD	79,90
KICK OFF 98	KD	59,90
KKND X-TREME / WIN 95 (11/97)	KD	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95	KD	29,90
LEVIATHAN	KD	75,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LINKS 98 KURSE: VALDERAMA, CONGRESSIONAL, VALHALLA, DAVIES LOVE, OAKLAND HILLS	JE	39,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 ROYAL EDITION	KD	69,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max	KD	54,90
MACHINE HUNTER	KD	65,90
MADDEN 98	KD	79,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MANX TT SUPERBIKE (11/97)	DA	75,90
MASTER OF ORION 2	KD	54,90
MAX MONTEZUMA	KD	75,90
MEGA PACK 8 incl. Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rally Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, IM1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4 und Return to Zork	DA	85,90
MEPHISTO GENIUS GOLD EDITION 98	KD	69,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	KD	69,90
MONSTER TRUCKS	DA	59,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	79,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95	KD	79,90
NBA HANGTIME	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
NUCLEAR STRIKE	KD	79,90
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE (12/97)	KD	79,90
OSTFRONT / WIN 95	KD	69,90
OUTLAWS	KD	79,90
OUTPOST 2.0	KD	79,90
OVERBOARD (12/97)	KD	69,90

TOP GAMES Dezember

- F1 Racing Simulation — Kompl. Dt. 75,90 DM
- Men in Black — Dt. Anl. 75,90 DM
- Monkey Island 3 — Kompl. Dt. 89,90 DM
- Lands of Lore II — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Tomb Raider 2 — Kompl. Dt. 79,90 DM
- Star Fleet Academy — Kompl. Dt. 69,90 DM
- C&C 2: Vergeltungsschlag — Kompl. Dt. 29,90 DM
- Jedi Knight — Dt. Anl. 79,90 DM
- Dark Reign — Kompl. Dt. 79,90 DM

Titel		Preis
PANDEMONIUM	DA	69,90
PANZER GENERAL 3D	KD	69,90
PAX CORPUS (11/97)	KD	85,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	69,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE (12/97)	KD	79,90
PERFECT ASSASSIN	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE (12/97)	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	KD	65,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (11/97)	KD	65,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (12/97)	DA	79,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (01/98)	KD	79,90
POWER BOAT (11/97)	DA	69,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRINT MASTER 4.0 GOLD DELUXE	KD	49,90
PRIVATE EYE	KD	75,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PRO POOL 3D	E	59,90
PUZZ 3D	KD	49,90
Q2 -ENGLISCHE VERSION-	E	79,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
RED BARON 2 (12/97)	KD	65,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD	59,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	79,90
SABRE ACE	DA	69,90
SHADOWS OF THE EMPIRE	DA	79,90
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95	KD	79,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIM CITY 3000 (12/97)	KD	99,90
SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND-	KD	49,90
STARSHIP TITANIC (DOUGLAS ADAMS)	DA	69,90
STAR TREK: CAPTAINS CHAIR	E	75,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	59,90
STEEL PANTHERS III (11/97)	DA	69,90
STREETS OF SIM CITY / WIN 95 (12/97)	KD	79,90
SUB CULTURE (11/97)	DA	69,90
SUPER SONIC RACERS (11/97)	KD	69,90
SWING	KD	39,90
TAKE NO PRISONERS	E	75,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	85,90
THEME HOSPITAL & SIM CITY 2000 COLL.	KD	79,90
TITANIC (11/97)	KD	69,90
TOMB RAIDER	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TUROK /12/97)	KD	75,90
UBIK (11/97)	KD	85,90
ULTIMA ONLINE	E	99,90
UNREAL (11/97)	DA	79,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL POOL 2	DA	69,90
WALLACE & GROMIT	DA	54,90
WARHAMMER: DARK OMEN (11/97)	KD	69,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER 4	KD	59,90
WING COMMANDER PROPHECY (11/97)	KD	79,90
WING COMMANDER PROPHECY SPECIAL ED.	KD	89,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (SEGA)	KD	69,90
WORMS 2	KD	75,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	75,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	E	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90
ZORK - DER GROßINQUISITOR (12/97)	KD	75,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	DA	29,90
7TH GUEST / 11TH HOUR	DA	29,90
3D LEMMINGS	KD	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	29,90
7TH LEGION / WIN 95	KD	39,90
ACES OF THE DEEP	KD	29,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AH-64D LONGBOW	KD	29,90
AIR WARRIOR II	KD	39,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ASCENDANCY	KD	35,90
A.T.F. - ADVANCES TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	29,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	15,90
BATTLE ISLE 3	KD	39,90
BAZOOKA SUE	KD	29,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95	KD	39,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CREATURES	KD	35,90
CYBERIA 2	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DAY OF THE TENTACLE + SAM & MAX	KD	29,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	29,90
DIE ENTSCHEIDUNG	KD	29,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2	KD	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGON LORE 2	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
EARTHWORM JIM 1&2	KD	29,90
ECSTATICA	DA	29,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	29,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 97	KD	39,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	39,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	29,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	29,90
HARPOON 97	E	29,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOT-	KD	19,90
HUGO 3	KD	29,90
HYPERBLADE	KD	29,90
IM1A2 ABRAMS PANZER	KD	29,90
INCA COLLECTION 1+2	KD	39,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LARRY 7	KD	39,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	14,90
M.A.X.	KD	39,90
MAD TV 1&2	KD	29,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAG!	KD	24,90
MDK	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	KD	19,90
OTHELLO	KD	19,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	19,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
POLE POSITION	KD	29,90
POLICE QUEST S.W.A.T. (Sierra Originals)	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
PRO PINBALL - THE WEB (Softprice)	DA	29,90
PYST	KD	19,90
RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	KD	24,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	24,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	19,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	DA	19,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	24,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	KD	24,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SU-27 FLANKER	DA	19,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	35,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	35,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK	KD	24,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	29,90
YAHTZEE	KD	19,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	KD	35,90

PC Zubehör

Artikel		Preis
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIAMOND MONSTER 3D (3DFX ADD-ON-BOARD)		339,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SAITEK PC DASH	DA	129,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	279,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD & PEDALE INCL. F1 RACING SIMULATION (UBI SOFT)		299,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	E	159,90
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	E	159,90
THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD	E	109,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	E	159,90

DER WEIHNACHTSKATALOG IST DA !!! GLEICH ANFORDERN...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

01/98 BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN WIAL KATALOG IV/97 GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO*

NAME:

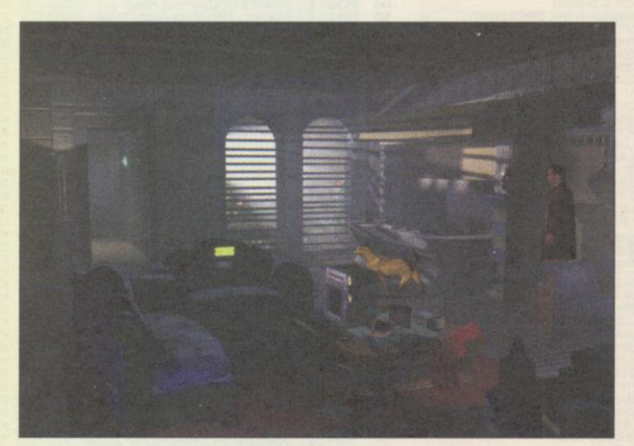
STRASSE:

PLZ/ORT:

BLADE
Der Kultfilm

Westwood macht's möglich: Auf geht's zur fröhlichen Replikanten-Jagd

Blade Runner ist in aller Munde, seit die Westwood Studios zum ersten Mal bekannt gegeben hatten, daß sie diese Filmlizenz erworben haben, um daraus ein Science-Fiction-Adventure der Extraklasse zu machen. Es ist gar nicht erstaunlich, daß die Jungs von Westwood, die solche Supertitel, wie „Command & Conquer" und „Lands of Lore" auf ihren Fahnen stehen haben, auch den Zuschlag für Blade Runner erhielten, da sie die Lizenzgeber, die Blade Runner Partnership Corporation, mit vielen guten und neuen Ideen überzeugen konnten. Zuerst war da die Idee, daß, ganz egal wie das Spiel später aussehen wird, zuerst die Atmosphäre des Films herüberkommen muß; eine düstere Zukunftsvision á la Philip K. Dick, der die Romanvorlage „Träumen Roboter von elektrischen Schafen?" schrieb. Den zweiten wichtigen Ausschlag gab die Idee, daß das Spiel zwar zur gleichen Zeit wie der Film spielen soll, aber **nicht** in die bereits bekannte Handlung eingreifen darf.



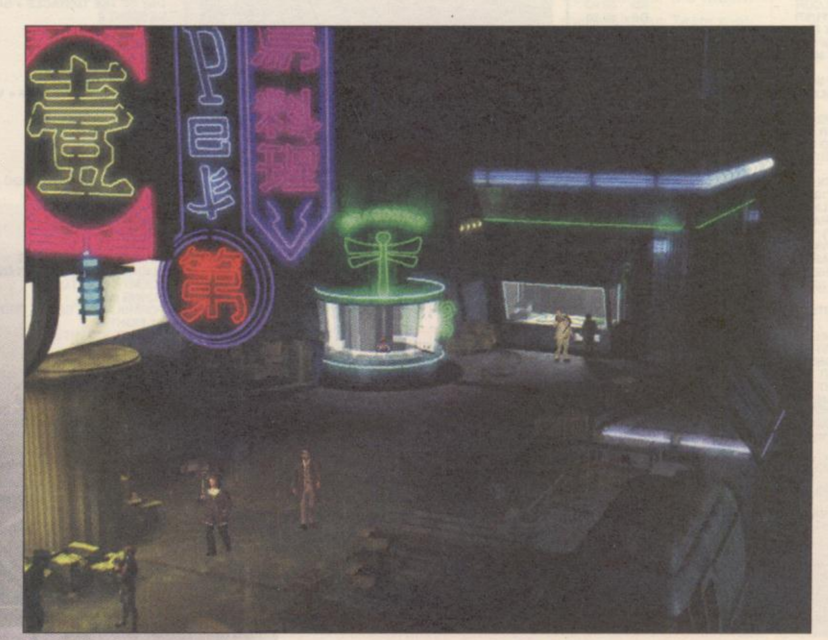
McCoy hat mehr Privatleben als Deckard. Hund Maggie sorgt für Gesellschaft.

Blade Runner ohne Harrison Ford als Deckard? Oh ja, denn Ihr spielt Ray McCoy, einen Kollegen Deckards, der zur gleichen Zeit wie er einen Auftrag erhält, einige Haut-Jobs (entflohene Nexus-6-Replikanten) dingfest zu machen, aber auch das erst, nachdem er über neue Spuren stolpert, die er bei den Nachforschungen aus einem Überfall auf einen Tierladen ausgräbt... Blade Runner ist ziemlich komplex, von allen Seiten betrachtet. Nicht nur die Story läßt sich nicht so einfach erzählen, auch die technische Umsetzung des Programms ist eine ganz neue Sache für sich. Viele Fragen von Journalisten zu Blade Runner konnten von Westwood fast immer nur mit einem augenzwinkernden „Das kommt darauf an..." beantwortet werden. Warum?

Nun, zum einen wurde für Blade Runner eine vollständig neue Grafik-Engine gestrickt, die selbst schon auf einem P90 mit 16MB RAM und einem 4xCD-ROM Drive und einer 16bit-Grafikkarte lauffähig ist. Von ein paar kleinen Rucklern abgesehen, präsentiert sich das Game auf solch einem „lahmen" Rechner genauso, als ob es auf einem P200 mit 64MB, 12fach Laufwerk und 32bit Grafikkarte liefe. Diese Grafik-Engine rendert alle Spielszenen, Hintergründe und Charaktere in Echtzeit, und greift nicht auf vorgerenderte Szenen zurück. Von den 70 „lebenden"



Versteckt in einer Ecke lauert das Vidphone mit wichtigen Nachrichten



Was man hier nicht an replizierten Tieren findet, gibt es einfach nirgendwo

RUNNER
als Adventure

POWER PLAY VOLLTREFFER



Öfter als 'Once in a Blue Moon': McCoy ist ständig auf der Jagd nach neuen Indizien, Verbrechern und Replikanten





Die Sushi-Bar an der Ecke bietet Infos und Snacks

Hier soll ganz in der Nähe jemand mit Waffen handeln, nur wo?

Charakteren im Spiel bestehen die meisten aus zwischen 25 000 und 30 000 Polygonen, nur einige Randfiguren umfassen „lediglich" ca. 5 000 Polygone. Dies bedeutet, daß sich je nach Verkehrsaufkommen, locker ein paar Millionen Polygone auf dem Bildschirm herumtreiben können, von denen alle mit mindestens 15 Frames pro Sekunde berechnet werden. Eine exakte höchste Anzahl der möglichen Polygone pro Szene ist jedoch nicht zu nennen, da die meisten der Figuren im Spiel ein Eigenleben besitzen, und sich nicht immer dort aufhalten, wo man es gerade vermutet.

Apropos Eigenleben, an diesem Punkt kommt eine weitere, wichtige Eigenheit von BR ins Spiel: Die autarken Figuren. Blade Runner ist eigentlich ein neues Genre in der Spielewelt; ein in Echtzeit simuliertes Adventure. Denn, um dem Spielverlauf eine gewisse Eigenständigkeit im Ablauf zu verschaffen, hat jede der für die Story wichtigen Figuren eine Art KI erhalten. Jedesmal, wenn ein neues Spiel gestartet, oder auch nur ein gespeicherter Spielstand geladen wird, kann sich eine völlig neuartige Verstrickung der Handlungen ergeben. Das Los Angeles anno 2019 lebt also, während die Spielfiguren ihren Jobs nachgehen. So werden Polizisten hier und da nach Verdächtigen oder Hinweisen suchen, Händler ihre Geschäfte öffnen oder schließen, und selbst Penner werden nach Brauchbarem kramen oder sich durch dunkle Straßen trollen. Und so ergeben sich für Ray McCoy auch stets andere Schwierigkeiten, bzw. für den Spieler weitere Möglichkeiten, die Story voranzutreiben. Haben wir es also mit einem wirklich echten nicht-linearen Adventure zu tun?



Klickt Ihr öfter mit der Maus, wird der Blade Walker zum Blade Runner

Nun, ja und nein. Natürlich behauptet Westwood, es wäre so, aber eigentlich sieht es so aus, daß das Spiel ganz klar einem Handlungsstrang folgen muß. Zuerst werden die einzelnen Figuren vorgestellt, dann erhält der Protagonist seine erste Aufgabe, er verwickelt sich in Konflikte, löst sie, verstrickt

ESPER

Der Esper wird, wie schon aus dem Film bekannt, zur Analyse von fotografischen Beweisen herangezogen. Eine fortgeschrittene Technik (selbst für das Jahr 2019 hoch modern!) kann durch im Bild versteckte Infor-



mationen teilweise erstaunliche Vergrößerungen hervorzaubern, zum Teil sogar, wenn diese „um Ecken herum" versteckt sind. Dies ist nicht nur ein hervorragender optischer Knüller, sondern zum Lösen vieler Rätsel essentiell wichtig!

Und so funktioniert's:

Sobald dem Esper verfügbare Bilder zur Verfügung gestellt



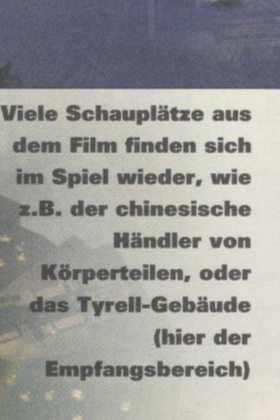
wurden (Bild 1), lassen sie sich betrachten und mittels eines Cursor-Fadenkreuzes (Bild 2) entweder weiter zoomen, oder man kann ihnen, wenn versteckte Informationen gefunden werden, Details entlocken, die sogar „um die Ecke herum" liegen, z.B. durch Berechnung von Spiegelungen etc. (Bild 3).



sich dabei in neue Probleme – und dann löst sich die Story auf... Ende. Nur, was für eins? Westwood hat hierfür zwar einen höchst komplizierten, dafür aber umso genialer gelösten Weg gefunden, und zwar, daß es verschiedene Enden gibt. Das ist zwar nicht unbedingt neu, aber es geht hier nicht so platt ab nach dem Schema: Er schafft's, er schafft's nicht, und, wenn er sich nicht ins Bein geschossen hätte, hätte er's geschafft oder nicht. Hier bekommt Ihr eine Story präsentiert, die von Anfang an verschiedene Wege nehmen kann.

Hierfür ist zum einen die Simulation der anderen Figuren verantwortlich. In vielen Situationen kommt es darauf an, was andere, teilweise auch nur Randfiguren, machen. So gibt es beispielsweise eine Verfolgungsjagd, bei der Ihr eventuell aus Versehen einen Penner, einen Menschen, erschießt. Hätte nicht passieren dürfen, aber jetzt ist er tot. Nun könnt Ihr dies offiziell melden, dann gibt's riesigen Ärger. Oder Ihr laßt ihn einfach liegen, dann würde man aber herausfinden, daß Ihr es wart, oder Ihr schmeißt die Leiche in eine Mülltonne und hofft, daß ihn niemand entdeckt. Damit könntet Ihr Glück haben, WENN Ihr nicht von einem anderen Penner, der vor Ort sein KÖNNTE, dabei gesehen wurdet.

Andere Situation: Ihr entdeckt im Verlaufe der Ermittlungen Korruption innerhalb der Polizei. Diese Information steckt in Eurem KIA (wird später noch erklärt), Eurer tragbaren Datenbank, jedoch wird jede Information darin in den Hauptcomputer überspielt, sobald Ihr dort nach anderen Informationen grabt. Und diese heiklen Informationen können, müssen aber nicht



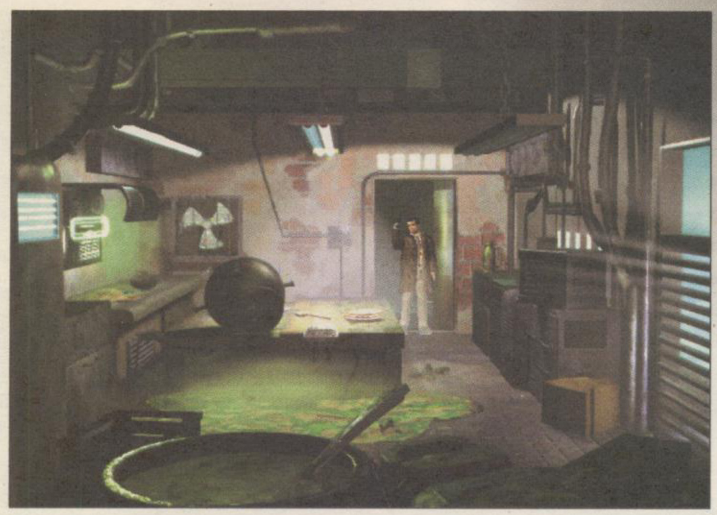
Viele Schauplätze aus dem Film finden sich im Spiel wieder, wie z.B. der chinesische Händler von Körperteilen, oder das Tyrell-Gebäude (hier der Empfangsbereich)



In dieser riesigen Disco scheint sich ein wahres Replikantennest zu verbergen

rechtzeitig von den Betreffenden gefunden werden, je nachdem, ob sie zur rechten Zeit diese Infos abfragen.

Das ist jetzt aber alles etwas zu passiv. Auch aktiv könnt Ihr Eure eigene Geschichte beeinflussen. Schließlich dreht sich bei Blade Runner die Frage stets darum: „Bin ich ein Replikant, oder nicht?" Und genau wie im Film wird diese Frage eigentlich nicht geklärt, vielmehr kommt es im Spiel darauf an, ob Ihr selber GLAUBT, ein Replikant zu sein. Verwirrt? Kein Problem! Wenn Ihr annehmt, Ihr wäret ein Replikant, würdet Ihr ja wohl kaum für Geld Jagd auf die eigenen Leute machen, sondern eher versuchen, das Problem mit der vierjährigen Lebensspanne gemeinsam zu lösen, bzw. im Rudel zu flüchten, bevor Ihr alle von anderen Blade Runners ausgelöscht werdet. Denn, wenn Ihr die Replikanten von Anfang an jagt und tötet, werden die natürlich auch sofort mit Waffengewalt antworten. Zeigt Ihr jedoch,



Tja, unser Verdächtiger ist erstmal geflüchtet, und wird hier so schnell nicht mehr auftauchen

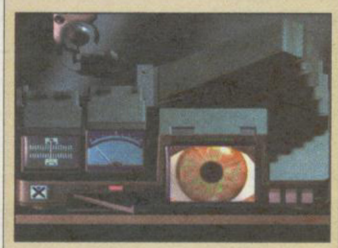
daß Ihr sie in Ruhe laßt, könnt Ihr schon mal mit ihnen reden, eventuell eine gemeinsame Flucht organisieren, und... wenn Ihr Euch z.B. die ganze Zeit nur verstellt habt, und doch aus vollem Herzen der gnadenlose (menschliche) Jäger seid, könnt Ihr sie ja vielleicht beim Einstieg in den Mondbus gnadenlos hinrichten... rattattatta. Also, ist dies nun eine nicht-lineare Geschichte, oder nicht? Ich denke mal, Blade Runner ist auf jeden Fall bis dato die un-linearste Story in der Geschichte der Computerspiele, die veröffentlicht wurden, und es ist verblüffend zu beobachten, wie anders sich das Spiel entwickeln kann, ob man nun selbst dafür sorgt, oder auch nicht.

Um Euch nun noch mehr das Gefühl zu geben, daß Ihr Euch mitten in einem Film befindet, mußte natürlich auch die Steuerung so simpel und intuitiv wie möglich gehalten werden. Um McCoy herumlaufen zu lassen, genügt ein Klick auf die linke Maustaste. Sobald Ihr ein interessantes Objekt unter der Spitze des Mauszeigers habt, wird der Pfeil grün, und nachdem es vergrößert dargestellt wurde, geht die Information darüber sofort in Euer Kia, Euren Komm-Interkonnektdaten-Assistenten. Unterhaltungen mit anderen Charakteren erledigt Ihr auch einfach durch einen Mausklick. Hierbei gibt es über die Optionen die Möglichkeit einzustellen, in welcher grundsätzlichen Laune McCoy seine Fragen stellt: höflich, normal, grob oder ein wenig unberechenbar. Zusätzlich könnt Ihr hier auch festlegen, ob Ihr die Gesprächssteuerung manuell gestalten wollt, d.h. bei verschiedenen Fragemöglichkeiten erscheint ein kleines Fenster, und per Fadenkreuz wird eine Frage ausgewählt. Dies erinnert den Adventure-Fan zwar eher an die übliche Dialogsteuerung, jedoch wird dadurch sehr stark das intuitive Flair zerstört, und Ihr könnt Euch darauf verlassen, daß McCoy auf jeden Fall die Fragen stellt, die ihm, bzw. Euch sowieso am meisten auf der Pfanne liegen.

Sobald Ihr fotografische Beweismittel habt, könnt Ihr im Polizeihauptquartier oder in McCoys Appartment auf den schon im Film so erstaunlichen Esper zurückgreifen. Der Esper läßt Euch per Computerberechnung in Bildern versteckte Informationen berechnen, und hält ein paar erstaunliche Überraschungen für Euch parat.

VOIGT-KAMPFF

Auch der Voigt-Kampff-Test ist bereits bestens aus dem Film bekannt. Hier im Spiel steht dieses Analysegerät für psychische Reaktionen nur bereit, wenn sich ein „williges Opfer" für den Test finden läßt. Dann ist der Spieler jedoch auf sich gestellt, da auch McCoy diesen Test noch nicht oft eingesetzt hat und die Auswertung auf rein persönlichen Erfahrungswerten basiert. Das Voigt-Kampff muß für jeden Kandi-



daten neu kalibriert werden, dann können Fragen aus drei Intensitätsstufen gestellt werden. Auf diese Fragen sollen Replikanten, die über keine Emotionen verfügen, anders als Menschen reagieren. Die Weitung der Pupille ist ein Indiz, jedoch für die genaue Beurteilung sollte der Agent mehr auf den Emotionsmesser (ganz links am Gerät) achten. Die letztendliche Beurteilung, ob der Getestete wirklich ein Replikant ist, kann nur nach mehrfachem Test und anschließender Überprüfung getroffen werden. Ihr solltet also vorsichtig sein, aufgrund von Vermutungen eine Testperson zu erschießen, auch wenn laut Crystal das Gefühl rein aus dem Bauch kommt...

SUPER

Chris Peller

„Blade Runner" ist einfach eine Wucht! Schon der an den Film angelehnte Vorspann schafft eine unglaubliche Atmosphäre, die im eigentlichen Spiel aufrechterhalten wird. Des weiteren ist die grafische Opulenz dieses Titels überwältigend. Nicht nur die Handlungsschauplätze des Films werden detailgenau präsentiert, auch die stimmungsvollen Videosequenzen können begeistern und zeichnen sich durch eine hervorragende Animation der Figuren aus. Im tatsächlichen Spiel sind die Charaktere selbst zwar nicht mehr so hübsch anzusehen wie in den Cut-Scenes, doch das läßt sich locker verschmerzen. Auch bei der Synchronisation und der musikalischen Untermalung hat man sich Mühe gegeben, so daß „Blade Runner" unterm Strich ein hinsichtlich der Präsentation überragendes Produkt ist. Lediglich die Spieltiefe wird vielleicht dem einen oder anderen Hardcore-Abenteurer ein wenig dünn erscheinen. Da ich aber nicht zu dieser Fraktion gehöre, ist „Blade Runner" für mich die perfekte Unterhaltung.



Runciter, der päderastische Tierhändler

KIA



Der KIA, Euer Komm-Interkonnektdaten-Assistent speichert sämtliche Informationen, die Ihr das Spiel über sammelt. Hierzu gehören Bild, Audio- und Videodaten genauso wie Akten über die verschiedenen Tatorte/Verbrechen, einzelne Verdächtige, sowie die Sammlung aller verfügbaren Indizien. Alle Hinweise, die noch nicht näher betrachtet wurden, sind durch einen blinkenden Punkt gekennzeichnet. Der komplette Inhalt Eures KIAs kann im Hauptquartier an den Zentralrechner überspielt werden; danach erhaltet Ihr im Gegenzug die Informationen, die andere Kollegen zu Euren Fällen eingespeist haben. Gerüchten zufolge soll es die Möglichkeit geben, einen nicht autorisierten Schalter nachrüsten zu lassen, über den die weiterzuleitenden Informationen einzeln selektiert werden können.

In dieser abgefahrenen Bar stinkt es förmlich nach Replikant. Doch Vorsicht, McCoy wandelt auf sehr dünnem Eis.





In den Optionen lassen sich verschiedene Stimmungen einstellen, und sogar der Director's Cut, d.h. keine Off-Stimme

Was wäre jedoch ein Blade Runner ohne den berühmten Voigt-Kampff-Test, mit dem ein erfahrener Hautjobjäger feststellen kann, ob sein Gegenüber ein Replikant ist oder nicht. Dieses Gerät steht Euch nicht jederzeit zur Verfügung, ist aber parat, sobald sich eine befragte Person zum Test bereit erklärt.

Da im Verlauf des Spiels immer mehr geschossen werden muß, solltet Ihr unbedingt auch darauf achten, ein wenig Übung im Zielen sowie im Erkennen von Freund und Feind zu erhalten. Hierfür steht Euch im Hauptquartier ein Übungslabyrinth zur Verfügung. Dieses Labyrinth besteht aus vier verschiedenen Stadtszenarien, in denen Crash-Test-Dummies mechanisch durch die Gegend gezogen werden. Von den Dummies trägt ein Teil grell-blaue Waffen, was diese als zu erledigende Gegner kennzeichnet. Reagiert Ihr zu langsam auf eine mögliche Bedrohung, schießen die Dummies Hartgummi-Pellets auf Euch ab; nicht tödlich, aber schmerzhaft. Um eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen (Kollegin Steele ist anfangs bereits auf 64), solltet Ihr versuchen, alle Bewaffneten auszuschalten und keinen einzigen Zivilisten zu treffen. Dieses Training hat zwar keinen direkten Einfluß auf den Spielverlauf, erhöht jedoch Eure Treffsicherheit enorm, wenn Ihr später, teilweise in die Enge getrieben, schnell den richtigen Feind (eventuell einen Replikanten?) und keinen Unbeteiligten treffen müßt.

ts



tom schmidt

SUPER

Blade Runner ist es! Das Warten hat sich auf jeden Fall gelohnt, all meine Erwartungen wurden bei weitem übertroffen. Das fängt an bei der geilen Grafik, dem stimmigen Sound bis hin zu der dichten Atmosphäre, die ich im Spiel sogar mehr spüre als im Film. Zuerst hatte auch ich gedacht, daß mich Blade Runner aufgrund der vielen Möglichkeiten der Verwicklungen dazu verdonnert, es direkt noch einmal, anders, zu versuchen. Dem ist nicht so, aber das ist auch gut! Blade Runner ist für mich wie ein Abend mit einem spannenden Buch und einem Glas Wein; ein Highlight, von dem ich auch Tage später zehre und es nicht sofort wiederholen muß. Weit weg werde ich die vier CDs nicht legen, denn es wird mich schon bald wieder in den Fingern jucken, es noch einmal zu probieren, auch, wenn ich den groben Handlungsfaden schon kenne. Ich weiß jetzt bereits, daß ein Großteil meines Weihnachtsgeldes für Blade Runner draufgehen wird, weil ich einfach viel zu viele Leute kenne, denen ich dieses eine Spiel schenken MUSS.

Name:	**Blade Runner**
Genre:	Echtzeit-Adventure
Hersteller:	Westwood Studios/Virgin
Niveau:	mittel
Preis:	ca. 100 Mark
Spieler:	1
Steuerung:	Maus
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	nein

Mindestanforderung
P90, 16MB, 16bit-Grafik, 150MB auf Festplatte, 4xCD-ROM, DirectX 5.0

Empfohlen
Pentium 133, 32MB RAM, 300MB auf Festplatte

Grafik 89%
Sound 92%

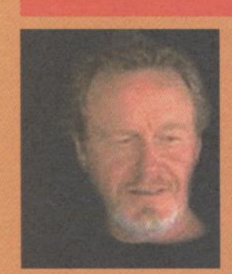
Spielspaß

Solo	Multi
91%	-%

DIE MACHER VON

Der Film

DER REGISSEUR: RIDLEY SCOTT



Geboren wurde Ridley Scott am 30. November 1937 in Northumberland, England. Am West Hartlepool College Of Art studierte er Grafikdesign und Malerei und vervollständigte seine künstlerische Ausbildung am Royal College Of Art in London, wo er auch seinen ersten Kurzfilm drehte. Nach seinem Abschluß ging er innerhalb eines Bildungsaustauschprogrammes für ein Jahr nach Amerika, wo er bei Time Life Inc. für renommierte Dokumentarfilmer arbeitete. Aufgrund eines Angebotes der BBC zog es ihn wieder in seine Heimat. Innerhalb eines Jahres wurde er dort vom Produktionsdesigner zum Regisseur befördert. 1967 verließ er die BBC, um seine eigene Werbefilmfirma zu gründen, Ridley Scott Associates. Mehr als 2 000 Werbefilme gehen auf sein Konto, darunter Arbeiten für Chanel (1979), Apple Macintosh (1984) und Barilla (1992). 1977 drehte er seinen ersten Spielfilm, „Die Duellisten", der seinerzeit auch in Cannes einen speziellen Preis der Jury gewonnen hat. Mit seinen nächsten beiden Filmen, dem Weltraumschocker „Alien" und der düsteren Zukunftvision „Blade Runner", sollte er das Science-Fiction-Genre nachhaltig beeinflussen. Sein jüngster Streifen „G.I. Jane" ist bereits am 22. August in Amerika angelaufen. Deutsche Cineasten müssen sich noch bis Ende Februar nächsten Jahres gedulden, bis sie die kahlgeschorene Demi Moore in „Die Akte Jane" auf der großen Leinwand bewundern dürfen.

An zukünftigen Projekten plant Ridley eine Neuverfilmung von Richard Mathesons Endzeit-Roman „I Am Legend", der bereits 1964 für „The Last Man On Earth" und 1971 für „The Omega Man" als Vorlage diente. Außerdem soll unter dem Arbeitstitel „RKO 281" entstehen. Thema: Die hinter den Kulissen stattfindende Auseinandersetzung zwischen Orson Welles und Zeitungsmogul William Randolph Hearst während der Produktion von „Citizen Kane".

Kreativität scheint der Familie Scott im Blut zu liegen. So trat Tony in die Fußstapfen seines älteren Bruders und lieferte mit dem Vampirfilm „The Hunger" 1983 sein Regiedebüt ab. Es folgten Hits wie „Top Gun", „True Romance" oder „The Last Boy Scout". Ridleys Sohn Jake ist der Branche als Regisseur von Musikvideos ein Begriff.

Filmographie:
1977 - The Duellists
1979 - Alien
1982 - Blade Runner
1985 - Legend
1987 - Someone To Watch Over Me
1989 - Black Rain
1991 - Thelma & Louise
1992 - 1492: Conquest Of Paradise
1996 - White Squall
1997 - G.I. Jane

DER AUTOR: PHILIP K. DICK



Philip erblickte mit seiner Zwillingsschwester Jane am 16.Dezember 1928 das Licht der Welt, aber Jane starb bereits nach 41 Tagen. Den Tod seiner Schwester hat Phil niemals überwunden, was sich auch in seinen Schriften niederschlug. Nachdem er die Hillside School in Berkeley absolvierte und im Alter von 14 Jahren seinen ersten (verschollenen) Roman „Return To Liliput" geschrieben hatte, wechselte er 1944 auf die Berkeley High School, wo er drei Jahre später seinen Abschluß machte. Im Mai 1948 heiratete er Jeanette Marlin, um sich bereits sechs Monate später wieder von ihr scheiden zu lassen. Ein Jahr danach schrieb sich Phil an der University Of California in Berkeley ein. Dort lernte er auch seine zweite Frau Kleo kennen, die er 1950 ehelichte. Seine Karriere als SF-Schriftsteller begann 1952. Im Jahr 1955 wurde sein erster Roman, „Solar Lottery" (dt.: „Hauptgewinn: Die Erde"), veröffentlicht. Als er mit seiner Frau nach Marin County zog, lernte er Anne W. Rubinstein kennen. Fünf Monate nach dem Umzug hatte Philip seine zweite Scheidung hinter sich und mit Anne Frau Nummer 3 geheiratet. 1964 war auch diese Ehe ruiniert und so trat er mit Nancy Hackett 1966 vor den Traualtar, die ihn vier Jahre später verließ. Im April 1973 läuteten zum letzten Mal die Hochzeitsglocken für Philip, wobei Tessa Busby seine Auserwählte war. Den Erfolg des Films „Blade Runner", für den sein Roman „Do Androids Dream Of Electric Sheep" als Vorlage diente, konnte er leider nicht mehr erleben: Philip Kindred Dick verstarb im März 1982.

Ein wichtiger Punkt in seinem Leben war auch sein politisches Engagement. Er war Verfechter des demokratischen Ideals und Hasser des Nixon-Regimes. Das brachte ihn lange Zeit in Konflikt mit staatlichen Organen. So wurde 1971 sein Haus von Einbrechern verwüstet. Die Täter waren Staatsbeamte, wie sich später herausstellte.

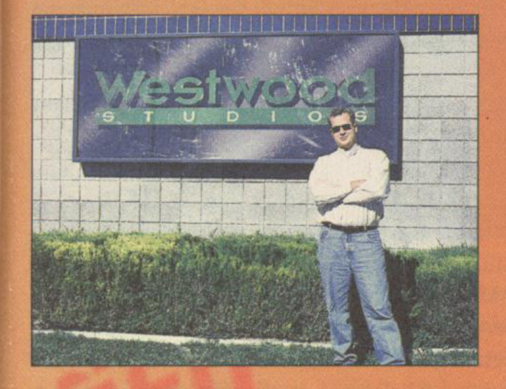
Das literarische Schaffen des Vaters von drei Kindern umfaßt insgesamt weit über hundert Kurzgeschichten und 31 Romane, wovon „The Man In The High Castle" 1963 den Hugo Award erhielt.

Bibliographie (Auszug):
1959 – The World Jones Made (dt.: Die seltsame Welt des Mr. Jones)
1962 – The Man In The High Castle (dt.: Das Orakel vom Berge)
1964 – Martian Time-Slip (dt.: Mozart für Marsianer)
1964 – The Three Stigmata Of Palmer Eldritch (dt.: LSD-Astronauten)
1968 – Do Androids Dream Of Electric Sheep (dt.: Träumen Roboter von elektrischen Schafen?; auch: Blade Runner)
1969 – Ubik
1977 – A Scanner Darkly (dt.: Der dunkle Schirm)

BLADE RUNNER

Das Spiel

Schon zum Verkaufsstart von Blade Runner zeichnet sich der Erfolg des Action-Adventures ab. Einer der Väter des Erfolges heißt Donny Blank. Trotz seines Namens leitet er kein Spielcasino, sondern als Senior Producer die wichtigsten Entwicklungen der in Las Vegas beheimateten Westwood Studios.



PP: Was hat Sie an dem Projekt Blade Runner gereizt?
Donny Blank: Einfach alles. Ich habe den Film bereits '82 im Kino und seitdem x-mal wieder gesehen. Er ist einer meiner Lieblingsfilme, wenn nicht gar der beste. Ich bin ein glühender Fan des Themas und vor gut zwei Jahren sofort von der Idee begeistert, daraus ein PC-Spiel zu machen.
PP: Und da natürlich nicht irgendeine Konvertierung...
DB: Oh nein, eher schon eine Erweiterung des Films. Mein Boss Louis Castle hatte als einziger Bewerber um die Rechte die Idee gehabt, die Handlung des Spiels parallel zum Kinofilm zu entwickeln, die gleichen Locations plus einiger neuer Handlungsorte einzusetzen, einige der handelnden Figuren des Kinofilms einzubauen und um neue Akteure zu ergänzen. Die gleiche, düstere, voller Regen, Feuer, Dampf und Menschen angereicherte Szenerie zu realisieren.
PP: Und er überzeugte die Rechtegeber auf Anhieb...
DB: Ja, und mich auch. Er ging bereits mit 200 Seiten szenischer Entwürfe ins Rennen. Daraus wurden ganz schnell 300 Seiten. Westwood hat neben den eigenen Designern zwei externe Teams hinzugezogen, die dann wie für einen Film 130 Sets entwarfen, die in Styling und Atmosphäre dem Kinofilm und damit dem erdachten Los Angeles anno 2019 entsprachen. Ein einmaliger Vorgang, denn normalerweise programmieren sich Spielehersteller von Screen zu Screen und schauen, das alles funktioniert. Diesmal hatte Louis Castle bereits eine starke Vorstellung vom Spielverlauf. Dann entstand die gesamte Hintergrundgrafik, bevor überhaupt eine Zeile programmiert war. Einmalig.
PP: Aber für den Spielwitz reichen hübsche Grafiken nicht aus.
DB: Richtig, daß ist eines der größten Geheimnisse der Spieleentwicklung. Aber Westwood Studios hat ja mit C&C und LOL gezeigt, daß wir dieses Metier beherrschen.
PP: Und was sorgt bei Blade Runner für den Spielspaß?
DB: Abgesehen von Locations, Atmosphäre und der guten Story natürlich bewährte Action-Adventure-Elemente. Anfangs ist es mehr ein Adventure, später sorgen schnelle, mit Action angereicherte Passagen für Spannung und überraschende Entwicklungen.
PP: Aber das kann nicht alles sein...
DB: Natürlich nicht. Der Spielwitz ergibt sich aus der Interaktion. Über 70, sich per KI frei bewegende Charaktere, leben im Spiel. Jeden, den ihr trefft, könnt ihr befragen, unter Druck setzen oder verfolgen. Mit Frauen darf man sogar flirten. Das selbständige Verhalten dieser vom Computer gesteuerten Figuren gelang so gut, daß selbst die Entwickler des öfteren von unerwarteten Antworten oder Aktionen positiv überrascht wurden. Außerdem folgt ihr keiner linearen Handlung. Ihr könnt als Replikantenjäger, als Replikantenfreund oder sogar selbst als Replikant ins Rennen gehen. Damit ergeben sich unterschiedliche Vorgehensweisen und andere Reaktionen aller Spielfiguren. Und die reagieren ganz genau auf die Handlungsweisen des Spielers.
PP: Wieviele Alternativen gibt es?
DB: Innerhalb des Spiels ist das kaum zu sagen. Wir haben einen Hauptstrang – der nette Blade Runner, der am Ende in ein Happy End steuert – entwickelt und dann etliche Abzweigungen und Parallelhandlungen entwickelt. Es gibt auf jeden Fall sieben Möglichkeiten wie das Spiel endet.
PP: Welche Variante hat ihnen als Spieler am besten gefallen?
DB: Na, die längste mit dem Happy End...
PP: Das hat aber nichts damit zu tun, daß Sie demnächst heiraten werden?
DB: (lacht) Nein, es ist einfach am befriedigendsten für den Spieler, quasi alles richtig zu machen. Solche Erfolgserlebnisse brauchen die meisten Adventure-Spieler. Wer es lieber mag, spielt den bösen, stets schußbereiten Replikantenjäger. Oder den aggressiven Polizisten mit klarer Moralvorstellung. Blade Runner bietet jedem etwas.
PP: So viel, daß es für eine Fortsetzung reicht? Und wie sieht es mit einem Kinofilm Blade Runner 2 aus?
DB: (schmunzelt) Die gibt es ja eigentlich schon, denn viele Filmemacher haben sich an der Optik und dem Konzept von Blade Runner orientiert und Anleihen davon in ihre eigenen SF-Filme einfließen lassen.
PP: Und zum Spiel?
DB: Ich würde gerne Blade Runner 2 machen. Sofort. Mir schwirren bereits viele Ideen im Kopf herum für coole Spielszenen.
PP: Und, wann geht es los?
DB: Das hängt leider von der Blade Runner Partnership Corporation ab, die ja alle Film- und Merchandisingrechte hält und damit Fortsetzungen von Film und Spiel ihren Segen geben muß.
PP: Hat Ridley Scott als Regisseur kein Mitspracherecht?
DB: Nein. Wenn es einen zweiten Kinofilm und/oder Computerspiel zu Blade Runner gibt, dann, weil es die Partnership so will. Wir werden natürlich versuchen, sie zu überzeugen. Ob Ridley Scott dann wieder Regie führen würde, kann man heute kaum sagen. Er ist momentan gut beschäftigt. Sein jüngster Kinofilm, G.I. Jane, lief in den USA gerade an, und er macht einige TV-Produktionen fürs US-Fernsehen. Aber es wäre schon toll, denn ich halte Scott für einen ausgezeichneten Regisseur.
PP: Hat er das Spiel schon begutachtet?
DB: Leider nein. Es ist ja auch erst seit drei Tagen fertig. Ich bin sehr gespannt auf seine Meinung.
PP: Lassen sie es unsere Leser wissen.
DB: Aber gerne. *rm*

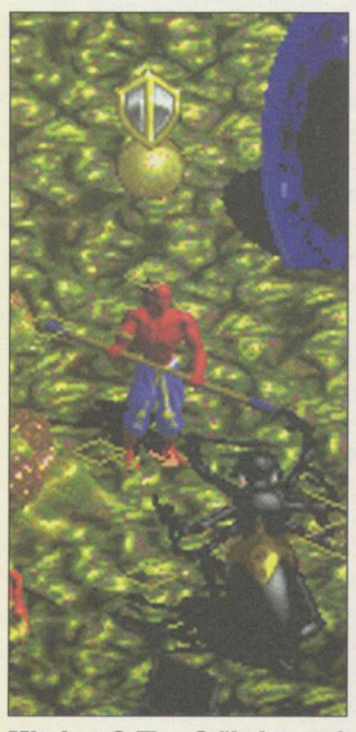
DIABLO
Neue Dungeons

Um die „Diablo"-Begeisterung neu zu schüren, entfacht Blizzard das Update Hellfire

Seit beinahe einem Jahr tobt der Kampf in den Diablo-Dungeons, täglich finden sich bis zu 3000 gesellige Recken im Battlenet ein, um in Grüppchen die böse Unterwelt zu säubern. Da ein Jahr in immer den gleichen Erdhöhlen auf Dauer etwas eintönig wird, freute sich die Heldengemeinde auf das Diablo-Update „Hellfire". Doch die Enttäuschung war groß, als die fehlende Multiplayer-Unterstützung bekannt wurde: Hellfire spielt man ausschließlich solo. Und natürlich nur, wenn man die Original-Diablo-CD zu Hand hat, sonst entflammt kein Höllenfeuer. Um nicht wieder mit einem Level-1-Kämpfer anfangen zu müssen, könnt Ihr ein Save-Game eines alten Diablo-Solospiels per Hand in das Hellfire-Unterverzeichnis kopieren. Allerdings ist der Kempe nackt und pleite, denn von der ursprünglichen Ausrüstung Eures Helden bleibt kein Krümel übrig. Doch selbst unbewaffnet macht ein alter Hase im ersten Dungeon-Level eine gute Figur und deckt sich schnell mit dem Nötigsten ein. Bis die Qualität der Ausrüstung wieder für die Hölle reicht, dauert es eine Weile. Zurechtfinden werden sich geübte Diablo-Hasen ohne weiteres, blieb doch das Dorf mit seinen zwölf monstergefüllten Gewölben praktisch unangetastet. Es wurde lediglich um acht weitere Dungeon-Level ergänzt. Außerdem steht für Neueinsteiger neben den bekannten Haudegen (Magier, Diebin, Krieger) ein völlig neuer Recke zur Auswahl: Der asiatisch angehauchte Mönch (Monk) zeichnet sich durch schnelle Bewegungen, ausgezeichnete Kung Fu-Kenntnisse und einen geschickten Umgang mit Bambusstangen (den Staffs) aus. Hellfire liefert nicht nur neue Waffen für den Mönch, sondern eine ganze Reihe noch unbekannter Items. Am auffälligsten dabei sind die magischen Steine, die vom Spieler als Fallen vor Türen oder in schmale Gänge gesetzt werden, um so die gefährlichsten Monster auszuschalten. Als noch nützlicher erweisen sich die neuen schwarzen Öle, mit denen Haltbarkeit, Schärfe oder Wirksamkeit der jeweiligen Waffe zu steigern sind. Allerdings hält dieser Effekt nur innerhalb eines Spiels an.

Alten Diablo-Fans fallen sicher die komfortbetonten Veränderungen auf: Der Heiler füllt beim Besuch automatisch die Lebenssäfte wieder auf, und innerhalb des Dorfes bewegen sich alle Akteure dreimal so schnell wie zuvor. Eine Zeitersparnis, die wir im Battlenet noch schmerzlich vermissen.Weitere Verbesserungen, zum Beispiel bei den Klick-Arien in den Einkaufs- und Verkaufs-Menüs, blieben aus.

Die acht neuen Dungeon-Level stehen nicht jedem Abenteurer offen. Im Südosten des Ortes finden wir jenseits einer weiteren Brücke den Tentakel-bewehrten Eingang zu den Alien-Leveln. Neben der Kirche im Norden entdecken wir außerdem ein prunkvolles Grabmal auf dem Dorffriedhof. Beide Eingänge sind verschlossen.



Mit dem Q-Tips-Stäbchen auf Kammerjagd...



Wie niedlich: Die Hellfire-Endgegner als Zwillinge

Die unterirdische Krypta verwöhnt mit exquisiter Grafik und ausgesuchten Bösewichtern wie dem Crypt Demon (links). Leider nur ein kurzer Genuß für Diablo-Feinschmecker.

HELLFIRE
braucht das Land...



Die Alien-Level sind als „Nest" bezeichnet und überraschen mit altbekannten Fallen (unten) und dem Teddybär-raubenden Hork Demon (links)





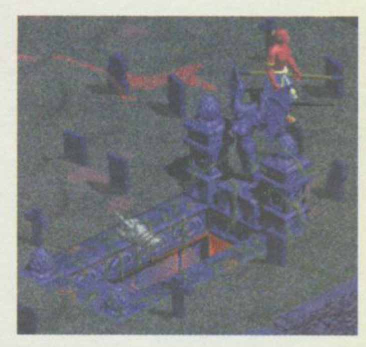
Die Rune Bomb des Kuhhirten hier abwerfen...



... und schon dürft Ihr zur Alienjagd absteigen

Ein Besuch beim Kuhhirten auf der nördlichen Weide bringt Euch den Auftrag, die Alien-Gefahr zu bekämpfen. Als Einstiegshilfe übergibt uns der Landmann eine „Rune Bomb", die kurzerhand auf den kuppelartigen Eingang geschleudert wird – eine schöne Explosion und freier Durchgang sind der Lohn. Doch eintreten solltet Ihr nur, wenn Euer Held auch über die nötige Stärke verfügt. Je nach Ausrüstung sollte die Spielfigur wenigstens Stufe 10 bis 15 erreicht haben, um in den grünlichen Höhlen bestehen zu können. Die vier Ebenen sind unheimlich und mit den übelsten Außerirdischen gut besetzt. Schade nur, daß sich selbst die Aliens bloß mit Axt und Schwert beharken. Als Quest sollt Ihr übrigens dem Dorfmädchen (in der Nähe der Hexe) ihren Teddybären namens Theodore wiederbeschaffen. Dafür muß im Alien-Nest der Hork Demon überwältigt werden. Als Endgegnerin wartet im vierten Level die Alien-Königin auf Euch. Sterbend läßt sie eine Landkarte fallen. Wer diese Karte wie zuvor die Bombe auf das Grabmal wirft, öffnet es dadurch.

Der Abstieg führt in eine unterirdische Kathedrale, die optisch den bisher höchsten Diablo-Genuß darstellt: Höllenfeuer lodern durch Löcher in Boden und Wand, steinerne Statuen, Ziersäulen und Porzellan-Urnen verschönern die böse Umgebung. Mehrköpfige Trolle, verwachsene Monster-Skorpione und die besonder widerstandsfähigen Crypt-Dämonen halten alle Helden bis Level 30 in Atem. Vor allem die zaubernden Hexen und der Zwillings-Endgegner verlangen Eure ganze Aufmerksamkeit. *rm*



Das neue Grabmal auf dem Friedhof führt zur Krypta



Ralf Müller

GUT

Wer hat „Diablo" im Solospiel komplett durchgezockt? Richtig, kaum jemand. Kollegen, Freunde, Bekannte waren alle heftigst damit beschäftigt, einen Multiplayer-Charakter hochzuzüchten, um in Battlenet und Netzwerk bestehen zu können. Diablo ist nach den Ego-Shootern sicherlich das beliebteste Teamspiel. Weshalb sich Blizzard bei seinem Diablo-Update Hellfire ausschließlich auf die Solo-Schiene beschränkte, bleibt ein Rätsel. Vielleicht, um Diablo II nicht zu gefährden? Aber der Nachfolger wird von uns erst für Ende 98 erwartet. Da wäre ein Multiplayer-Hellfire gerade richtig gekommen, um die Fangemeinde bei der Stange zu halten. Aber vielleicht wird ja bald (nach gehörigem Fan-Protest) ein Battlenet-Patch nachgeliefert. Als Solospiel jedenfalls ist Hellfire sicher nicht schlecht – obwohl die alten Dungeons nicht verschönert wurden – doch der eigentliche Diablo-Spielspaß zündete erst durch die Gruppendynamik. Solo beschränkt sich der Spaß auf wenige Stunden, erst recht mit einem geübten Helden im Gepäck.

Name	**Diablo Hellfire**
Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	CUC/Blizzard
Schwierigkeit	mittel
Preis:	ca. 40 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	keine
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P60, 8 MB RAM, 2x CD, Win95

Empfohlen
P133, 16 MB RAM, 4x CD

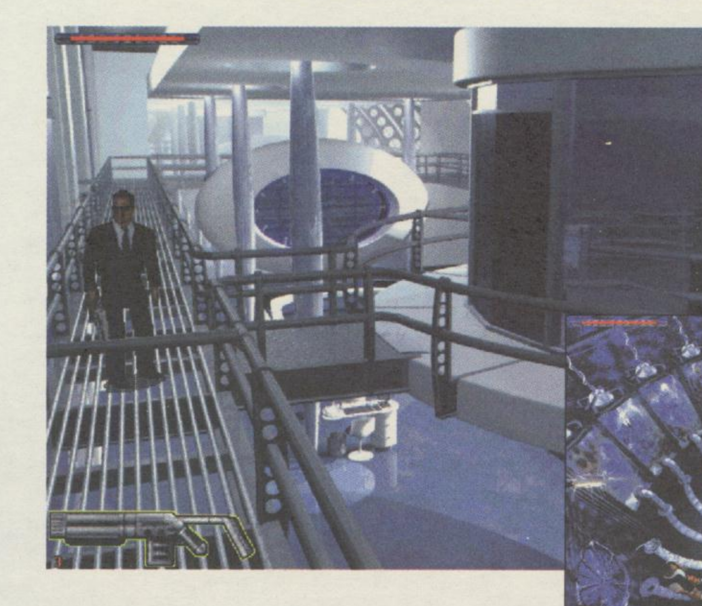
Grafik **77%**
Sound **82%**
Spielspaß

Solo	Multi
75%	-%

MEN IN

Rettet die Erde

Nach dem Erfolg von Men in Black auf der Leinwand folgt nun das Spiel...



Erstklassig wurde das Hauptquartier der Alienjäger aus dem Film übernommen



Dunkle Gassen verheißen nichts gutes



Viele Türen, viele Fragen: Was steckt dahinter?

In den USA brach der Film „Men in Black" alle Kassenrekorde, und auch hierzulande stürmten Millionen potentieller Alienjäger in die Kinos, um Will Smith, Tommy Lee Jones und Linda Fiorentino im Kampf gegen wabbelige Monster zu erleben. Jetzt haben Fans die Chance, selbst Außerirdische zur Strecke zu bringen – in der deutschen Version sogar mit den Kommentaren der deutschen Synchronstimmen.

Bevor Ihr die Erde vor dem Abschaum aus dem Weltall retten dürft, steht Ihr vor der Entscheidung, welche der drei animierten, handgezeichneten 3D-Polygonfiguren Ihr durch die 200 gerenderten Locations bewegen möchtet. Dabei ist Specialagent J besonders knackig gelungen – zumindest bei den Nahaufnahmen. In der Ferne sehen alle drei Figuren bei manchen (Untergrund- und Höhlen-) Levels eher unscheinbar aus. Aber das ist kein Wunder, kleine schwarze Flecken auf dunkelgrauem Hintergrund erkennt man eben schlecht!

Den Gebrauch der sieben verschiedenen Waffen, die Ihr im Laufe des Spiels erhaltet, könnt Ihr zuerst im Shooting-Raum üben. Ähnlich wie im Film MiB tauchen aus dem Nichts bunte Pappkameraden auf, die es zu treffen gilt. Wer allerdings wild drauflosballert und restlos alles umnietet (unter lobenden Zurufen aus dem Hintergrund), wird sich sehr bald wundern, wenn nach der Übung der Kommentar „Mission nicht erfüllt – versuchen Sie es nochmal" erscheint. Tja, irgendwie hätte man wohl doch zwischen guten und bösen Kreaturen (ohne bzw. mit



Komische Innenausstattung. Naja, andere Lebensformen, andere Sitten und Gebräuche



Simone Hoffmann

GEHT SO

Echte Fans können sich daran ergötzen, wie sich die Specialagents mit ihren Filmwaffen durch die Landschaft bewegen. Mit der Story aus dem Film hat das Spiel MiB aber herzlich wenig gemeinsam. Zumindest kann ich mich an keine Szene erinnern, bei der die Agents in der Arktis oder am Amazonas irgendwelche Wesen niedermetzeln. A propos niedermetzeln: In der deutschen Fassung soll dies nicht mit normaler Muni, sondern mit grünem Schleim geschehen. Also keine Angst Kinder, die Monster sind nicht tot, sondern nur bis zum Spielende ohnmächtig. Anhänger spannender Action-Adventures greifen besser auf „Dark Earth" oder „Alone In The Dark" zurück. Sie sind von A bis Z fesselnd, im Gegensatz zu MiB, bei dem die Motivation recht schnell nachläßt. Das mag daran liegen, daß bei MiB die Umgebung oft leer ist – man hätte dieses Spiel „Men In Black Alone In The Dark" nennen sollen. Intro und Abspann sind in einer Art Comic-Stil verfaßt und wirken daher etwas befremdend. Trotz einiger guter Punkte habe ich mir von „MiB" mehr erhofft.

BLACK



Ob Aliens auch unter Wasser zu finden sind? Vielleicht wird er es gleich erfahren.

Waffe) unterscheiden sollen! Habt Ihr diesen Test bestanden, müßt Ihr Euch um solche Kleinigkeiten nicht mehr kümmern: Getrost kann alles vermöbelt werden, was Euch in den Weg kommt. Das sind zunächst einmal menschliche Gegner, später kommen „Manitobas“, „Chubbies“ und ein paar andere Mißgeburten der Milchstraße dazu. Allerdings ist die Steuerung beim Kämpfen etwas gewöhnungsbedürftig: Beim Schießen erscheint zwar ein Fadenkreuz, aber das verschwindet, wenn Euch der Feind zu dicht auf die Pelle rückt. In diesem Fall werft Ihr am besten die Waffe weg und verteidigt Euch mit „Händen und Füßen“, was aber ständige Orientierung zum Gegner erfordert. Ist eine Kreatur aber erst einmal tot, bleibt sie das auch. Allerdings werden einige von Euch diese Tatsache im Level „Underground“ fast bedauern: schließlich macht es irgendwann keinen Spaß mehr, einsam durch leere unterirdische Gänge zu irren. Beim Verlassen des Spiels erhält man übrigens noch einen Gratis-Blitz von Agent K´s Neuralyser. Zum Glück wurde mein Gedächtnis dadurch nicht ausgelöscht, was wohl bedeutet, daß ich einer außerirdischen Rasse angehöre. *sih*

Name: ....**Men in Black**
Genre: ..Action-Adventure
Hersteller: ......Gremlin ....Interactive
Schwierigkeit: ......mittel
Spieler: 1
Steuerung: ......Tastatur
Besonderheiten: .....keine
Spiel: ....englisch, ...dt. geplant
Anleitung: ......englisch, ...dt. geplant

Mindestanforderung
P 100, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P 133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA

Grafik 69%
Sound 70%
Spielspaß

Solo	Multi
63%	-%

PILGRIM

Mit geheimnisvollen Manuskripten möchte Infogrames die Spieler vor den Monitor locken

Dem Mittelalter haben wir etliche nette Sachen wie zum Beispiel bierbrauende Mönche oder spannende Geschichten zu verdanken. Das neue 3D-Adventure von Infogrames tut zwar anfangs so, als gehöre es auch in diese Reihe, entpuppt sich dann aber doch mehr als Schaf im Wolfspelz. Jedenfalls scheint im Frankreich des 13. Jahrhunderts jedermann scharf auf ein mysteriöses Manuskript zu sein, das von heimkehrenden Kreuzzüglern ins Land gebracht wurde. Der momentane Besitzer liegt allerdings im Sterben und schickt seinen Sohn mit der Schrift nach Toulouse, auf daß sie dort bei einem Genossen sicher untergebracht werde. Die an Story und Design Beteiligten (wie etwa der berühmte Comic-Artist Moebius) sind durchaus keine Unbekannten, und doch haben sie es geschafft, aus dem vielversprechenden Szenario ein eher dröges Lehrstück zu machen. Da muß sich dann der Spieler in Gestalt des jugendlichen Boten ewig lange an ziemlich kleinen Schauplätzen herumtreiben, bevor er weiterziehen darf, nur um Rätsel im Stile von „Wie-wiege-ich-eine-Gewürzkiste-mit-vier-geeichten-Gewichten-und-einem-Ruderboot" zu lösen. Schön, es gibt es auch interessantere Aufgaben, aber das erhoffte Klosterkrimi-Feeling will sich dennoch nicht einstellen.

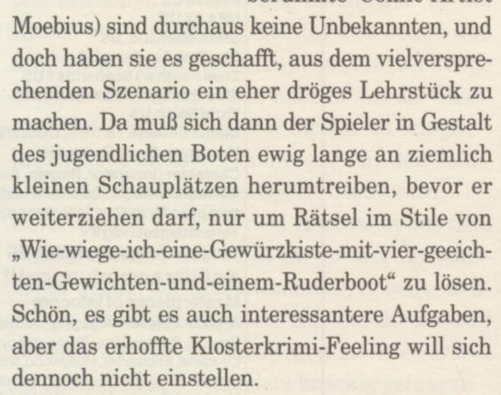
Die Steuerung funktioniert recht eingängig, erfordert aber eine gewisse Eingewöhnung. Personen und Gegenstände, mit denen man es zu tun bekommt, werden nämlich automatisch in Scrollmenüs am unteren Bildrand verfrachtet und können von dort aus dann beklickt werden. Die Grafiker haben sich des Renderings bedient und auf diese Weise schöne, minimal animierte Standbilder aus der Ich-Perspektive sowie einige hübsche Videosequenzen geliefert. Sehr passend und geradezu dokumentarisch ist übrigens die Musik-Untermalung ausgefallen; auch die deutsche Sprachausgabe klingt nicht schlecht. *jn*

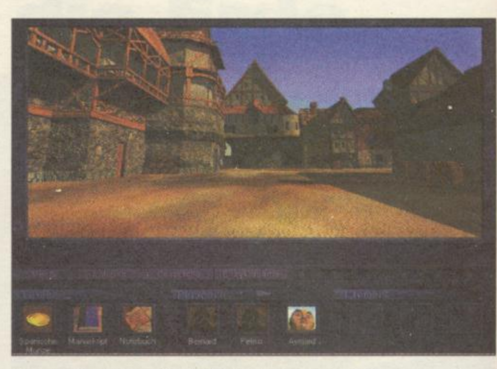


Um dieses ominöse Schriftwerk dreht sich alles

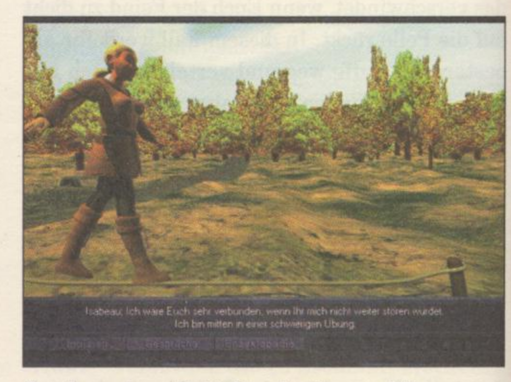


Renderwahn bei den Altvorderen





Das strahlende Mittelalter sieht aus wie Mutters beste Stube



Auch andere Zeitalter hatten schöne Töchter

NA JA

Joe Nettelbeck

Ich gebe zu, daß ich eine Schwäche für mystische oder gar magische Stories habe, nicht umsonst gehört „Baphomets Fluch" zu meinen Lieblings-Adventures. Aber dieser Pilgervater bleibt die geheimnisvoll gekräuselte Gänsehaut schuldig. Zu profan gerieten manche Rätselstrecken, und daß die Hersteller keine Mühen gescheut haben, um eine 150 Seiten starke Enzyklopädie mit Hintergrundinformationen zum 13. Jahrhundert einzubauen, ist offenbar eher Programm als schmackhafte Beikost. Außerdem kann ich mich einfach nicht daran gewöhnen, daß das Mittelalter ausgesehen haben soll wie eine geleckte Hochglanz-Postkarte. Gerenderte Glitzer-Grafik mag für Star Trek und Konsorten okay sein, aber ein bäuerlicher Misthaufen muß nun mal ein bäuerlicher Misthaufen bleiben. Davon abgesehen hat das Programm allerdings auch Stärken, die ihm trotz allem eine gewisse Wertschätzung sichern – man denke nur an die sehr stimmige Musik, auf die jeder zeitgenössische Bänkelsänger stolz gewesen wäre.

Name	Pilgrim
Genre:	Grafik-Abenteuer
Hersteller:	Infogrames
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 100 DM
Spieler:	1
Steuerung:	Maus
Besonderheiten:	Mittelalter-Enzyklopädie
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	nein

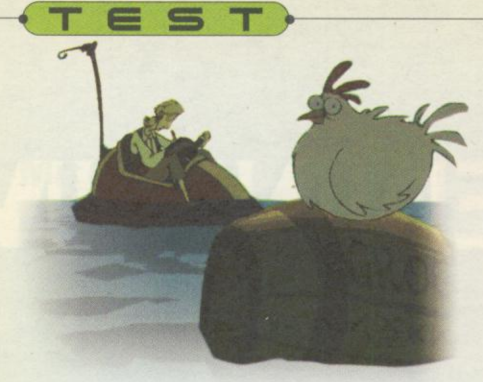
Mindestanforderung
P75, 16 MB RAM, 2x CD, 2 MB Grafik SVGA Truecolour

Empfohlen
P100, 32 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA Truecolour

Grafik	**74%**
Sound	**80%**

Spielspaß

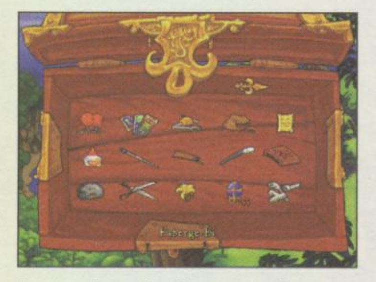
Solo	Multi
59%	-%



The Curse of Monkey MONKEY

Von einem, der endlich wieder auszieht, ein wirklich gefürchteter Pirat zu werden

Guybrush Threepwood, der Möchtegern-Pirat, der wohl so gut wie allen Fans von Grafik-Adventures bekannt sein dürfte, schlägt wieder zu. Einige viel zu lange Jahre hat es gedauert, bis die beiden ersten Monkey-Island-Titel, die wohl zum absoluten PC-Kult gehören, endlich eine Fortsetzung erfahren durften.
Auch wenn dieser dritte Teil eine grafische Runderneuerung erfahren hat, schließt er lückenlos an seinen Vorgänger an. Er erzählt, wie Guybrush Threepwood, nachdem er den bösen Geisterpiraten LeChuck erneut vernichten konnte, seine geliebte Ellaine scheinbar für immer verloren hat. So dümpelt Guybrush nun durch die Meere, vertraut seine Leiden nur seinem Tagebuch an, und schiebt Kohldampf... bis er schließlich mitten in die bombige Belagerung einer ihm unbekannten Festung gerät. Hier, an den Gestaden von Plunder Island staunt er nicht nur einmal, als er inmitten des rauchgeschwängerten Getümmels die Liebe seines Lebens erblickt, ihm fallen fast die Augen aus dem Kopf, als er sieht, wer der Dame seines Herzens das Leben schwer macht: LeChuck, der totgeglaubte, der immer noch davon ausgeht, daß es „Ja" heißt, wenn eine Frau zu ihm „Nein" gesagt hat. So kann man sich täuschen – und zwar auf beiden Seiten.
Durch ein wenig Sabotage gelingt es Guybrush, die Reihen der Zombie-Piraten so zu lichten, daß sie den Angriff auf Ellaines Festung abbrechen müssen. Leider macht aber auch ihn die Liebe und das Verlangen nach Ellaine blind. Um ihr zu beweisen, daß sie für ihn nicht nur eine Gouverneurin für eine Nacht ist, läßt er sich hinreißen, ihr einen monströsen Diamantring als Verlobungsgeschenk auf den Finger zu schrauben. Schade nur, daß dieses Großod aus LeChucks Schatzkammer stammt, und noch viel bedauerlicher, daß es leider mit einem bösen Fluch behaftet ist, der die Holde auf der Stelle in eine güldene Statue verwandelt.
Hier beginnt nun der für Guybrush lästige, für uns aber umso lustigere, schwere Weg, seine Geliebte aus der Goldkruste zu knuspern und dem Schurken LeChuck ein für alle mal den Garaus zu machen. Einmal abgesehen von der optischen Modernisierung, geht auf jeden Fall die akustische Untermalung ins Ohr. Die altbekannte, aber immer noch schmissige Monkey-Musik wird teilweise originalgetreu mit Steeldrums, aber auch oft schmusig mit vollem Orchestersound eingespeist und ist eine wahre Freude. Des weiteren bleibt die Steuerung von Monkey Island dem SCUMM-System treu. Diesmal wird Guybrush nach wie vor mit einem einfachen Linksklick von hier nach da bewegt, während ein Rechtsklick das Inventory aufruft. Bei längeren Klicks auf sämtliche Objekte, sei es in freier Wildbahn oder auch mitten im Inventory selbst, erscheint eine



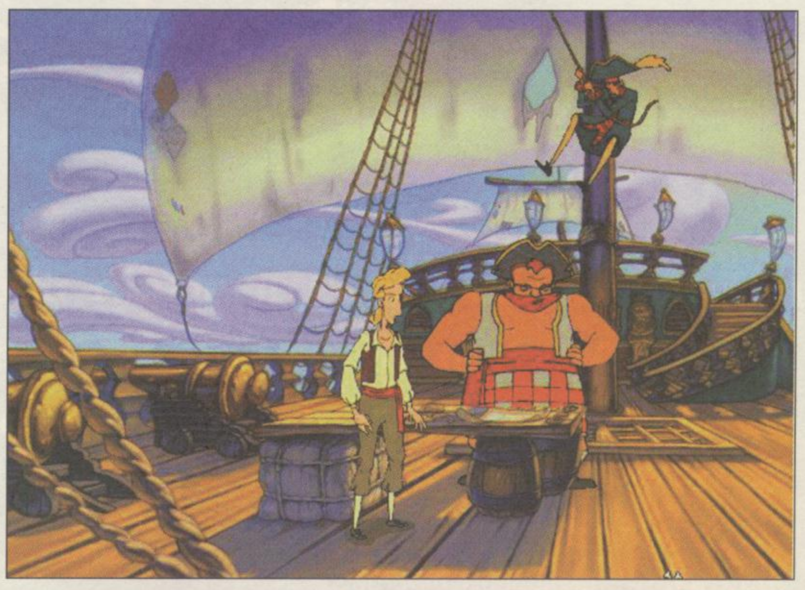
In Guybrushs Inventar ist endlich der Wohlstand ausgebrochen



Das kommt davon, wenn man ständig den Mund zu voll nimmt



Seeschlachten im Beinahe-TableTop-Format sind der Auftakt für wildes Fluchen



Vernünftiges Personal ist heutzutage so ein Problem, aber Guybrush hat ja nochmal Glück gehabt

Island: ISLAND 3



Kein antikes Foto aus Guybrushs Ferienlagerzeiten, sondern LeChucks böser Zauber

Mit Zombie-Piraten macht Schiffeversenken am meisten Spaß

Ein linker Mausklick und...




...die Hand läßt Guybrush nehmen, drücken, schlagen



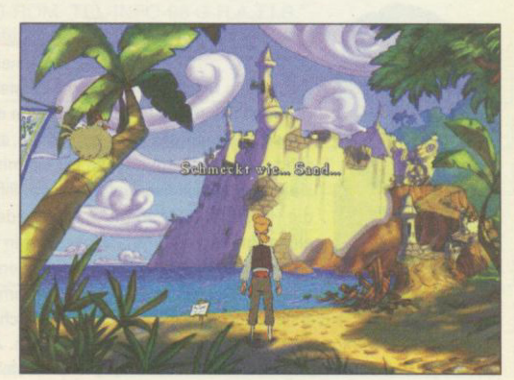

...große runde Augen, damit Guybrush sieht und untersucht



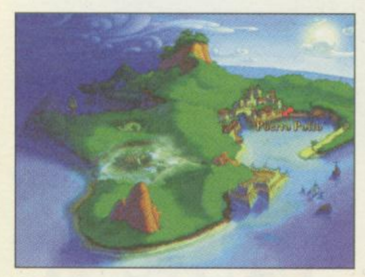

...ein loses Mundwerk, damit er reden, essen und schmecken kann...

Original-Plunder-Island-Goldmünze, die mit ihren drei Sinnen (Hand, Auge, Mund) Manipulationen zuläßt. Bei Gesprächen mit anderen Charakteren erscheint die übliche Textauswahl, bei der man einfach den gewünschten Satz anklickt. LucasArts, für gut eingedeutschte Fassungen berühmt, hat sich auch für diesen Titel nicht lumpen lassen, und eine deutsche Sprachausgabe vom Feinsten spendiert.

Wer Monkey Island kennt, wird sich erneut auf die typisch unblutigen Austragungen bei Degen-Duellen freuen. Hier gilt es wieder, nicht dem Gegner einen Schmiss zu verpassen, sondern auf einen übellaunig ausgestoßenen Fluch die passende Retourkutsche zu finden. Da wir es im dritten Teil mit etwas hochkarätigeren Piraten als zuvor zu tun haben, müssen die Flüche sich zudem auch noch reimen, was jedoch an der gewohnten Vorgehensweise (beleidigen, darauf hoffen, daß der Gegner das passende Gegenstück kennt, und schnell auf einen Zettel notieren) nichts ändert. Für Nostalgik sorgen die Auftritte guter alter Bekannter, wie der Voodoo-Mama, die überall dort eine Filiale aufzumachen scheint, wo Guybrush angespült wird, Murray, der diesmal eine fast körperlose Rolle übernimmt, die vegetarischen Kannibalen und, und, und. Allein an Affen scheint es diesmal ein wenig zu mangeln, aber schließlich spielt sich der Hauptteil der Geschichte auch nicht auf Monkey Island selbst, sondern auf diversen Schiffen und den Inseln Plunder Island und Blood Island ab, und ein paar haarige Urahnen mehr oder weniger machen den Kohl auch nicht fett. Alles ist also bestens vorbereitet für eine weitere lachsalven-garnierte Portion verdrehten Humors, wie wir ihn von LucasArts schätzen und gewohnt sind. Einsteigern ins Adventure-Genre wird nicht nur die einfache Bedienung gefallen, sie können sich auch über zwei Versionen, eine affige (leicht) und eine oberaffige (schwer). Bei der einfachen Version wird ein gewisser Teil der teilweise recht umfangreichen Puzzles bereits als gelöst vorgegeben, was aber nicht bedeutet, daß dieser Weg ein reiner Spaziergang wird. Für Adventure-Cracks ist es jedoch keine besondere Herausforderung, um so z.B. Monkey Island zweimal durchzuspielen, da sich halt an der Geschichte selbst nichts ändert, sondern einige Gegenstände nur komplizierter versteckt sind. Grundsätzlich läßt sich jedoch sagen, daß erfahrene Abenteurer kein großes Frustpotential bei „The Curse of Monkey Island“ entdecken dürften, da die Puzzles durchgängig recht logisch gehalten sind. Sicher gibt es immer wieder einige Stellen, die sich nur durch stetiges Ausprobieren sämtlicher Gegenstände untereinander lösen lassen, aber dies ist wohl eher ein grundsätzliches Problem im Adventure-Genre, als speziell bei Monkey Island. Selbst haarige Problemzonen (genau, im Friseur-

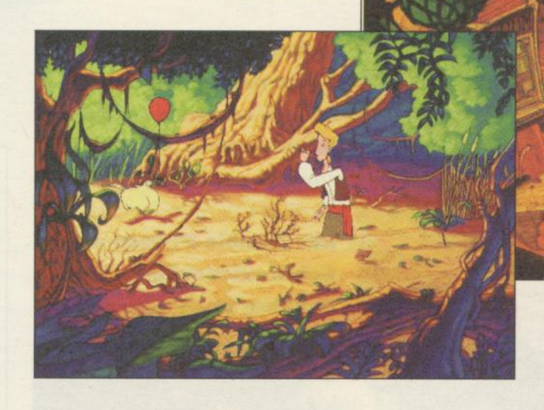


...was sich hier an einem aktuellen Schauplatz beweist

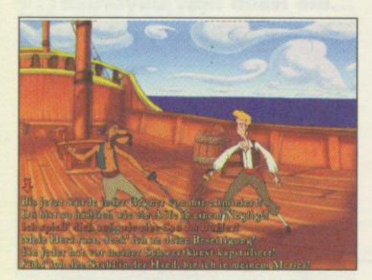


Plunder Island mit der Hauptstadt Puerto Pollo aus der Hühnchenperspektive

Die hilfsbereite Voodoo-Mama ist nicht der einzige Charakter, dem wir erneut begegnen



Blas mir einen bunten Luftballon...



„Dö-dö-dö-Hau-de-gen" „Blablabla-von we-gen"... Fluchen will gelernt sein!



Ob sich Teil 4: „Der Fluch der Affenehe" hier schon ankündigt?

Salon gibt es gleich zwei davon), sind mit einem kleinen Opfer an Hirnschmalz und einem geduldigen Mausklicken zu schaffen.
Hier stellt sich jedoch auch schnell die Frage, wieviel Sinn es macht, ein Adventure so frustfrei wie möglich zu halten. So bedeutet dies auf der einen Seite ein flüssiges Spielen und Vorankommen, denn schließlich will man ja wissen, wie die Geschichte weitergeht. Andererseits, und dies fällt bei The Curse of Monkey Island recht schnell ins Auge, geht alles irgendwie viel zu schnell vorbei, Guybrush und Ellaine schweben im siebten Himmel, **LeChuck** zwar auch, jedoch hat er sich in eine grünen Wolke verflüchtigt, und alle sind glücklich und zufrieden... tja, bis vielleicht auf den Spieler, der sich fragt, ob das denn schon alles war. Sicher, speziell LucasArts-Adventure waren in der letzten Zeit nicht gerade von überragender Länge, nehmen wir mal „Vollgas" oder „The Dig" als Beispiel, aber gerade das letzte Kapitel von Monkey Island 3 ist doch erschreckend kurz geraten. Dies wird zwar ein wenig durch eine umfangreiche und vor allem sehr unterhaltsame Ein-Mann-Show mit LeChuck versüßt, befriedigt den Großen Hunger jedoch nur bedingt. Und was macht man mit einem Adventure, das man einmal durchgespielt hat? Genau, es landet im Schrank und harrt eines Wochenendes, an dem den Spieler die Nostalgik überkommt. Doch alles Jammern ist völlig überflüssig, solange man sich noch im Bann von Guybrushs Bemühungen befindet, seine Aufgabe zu lösen, ohne sich dabei ständig selbst ein Bein zu stellen.

Monkey Island 3 ist sowohl für Fans von Adventures als auch Liebhaber irrer Komik genauso ein Meilenstein, wie es schon die ersten beiden Teile waren. Wer möchte schon Szenen vermissen, in denen man einen Meister-Figaro im Baumstammwettwurf bescheißt, ein wildes Hühnchenmonster eine ganze Insel in Angst und Schrecken versetzt, man einem verstockten Agenten die Haut vom Leib reißt, sich eine Maske aus Lebensmitteln über den Kopf stülpt, um nicht von Kannibalen in einen Vulkan mit Eiweißallergie geworfen zu werden undsoweiter... Wer Monkey spielt, hat viel zu lachen, na, und schließlich dauert auch ein Monty-Python-Film nur anderthalb Stunden und keine Ewigkeit. *ts*



tom schmidt

SUPER

Gab das einen Schreck, als LucasArts zum ersten Mal Monkey Island 3 vorstellte, und ich noch keinen richtigen Schimmer hatte, was ich von der neuartigen Grafik halten sollte. Doch das ist ja bereits ein, zwei, drei Jahre her (wer zählt schon mit?), und wenn ich sie mir heute anschaue, gefällt sie mir eigentlich sehr gut. Auch war ich total begeistert, wie toll die Humorqualität an die ersten beiden Teile anschließt, und einen um den anderen Lachkrampf in der Redaktion auslöste. Einen kleinen Dämpfer bemerkte ich erst im dritten Kapitel, den See- und Fluchschlachten, wo ich schmerzlich den altbekannten Wortwitz vermißte (ein freundschaftliches Hallo an Boris Schneider an dieser Stelle!). Ein wenig unverkrampfter hätte es hier schon sein dürfen. Auch wenn ich Kapitel 4 nicht ganz so zum Brüllen fand, wie z.B. Sascha, fand ich doch, daß der Endkampf gegen LeChuck ziemlich hingehudelt war. Alles in allem hat sich das Warten aber dennoch gelohnt, und alle Fans dürfen mit mir im Chor gackern: „Monkey Island ist unschlagbar!"

Name	The Curse of Monkey Island: Monkey Island 3
Genre	Grafik-Adventure
Hersteller	LucasArts
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch

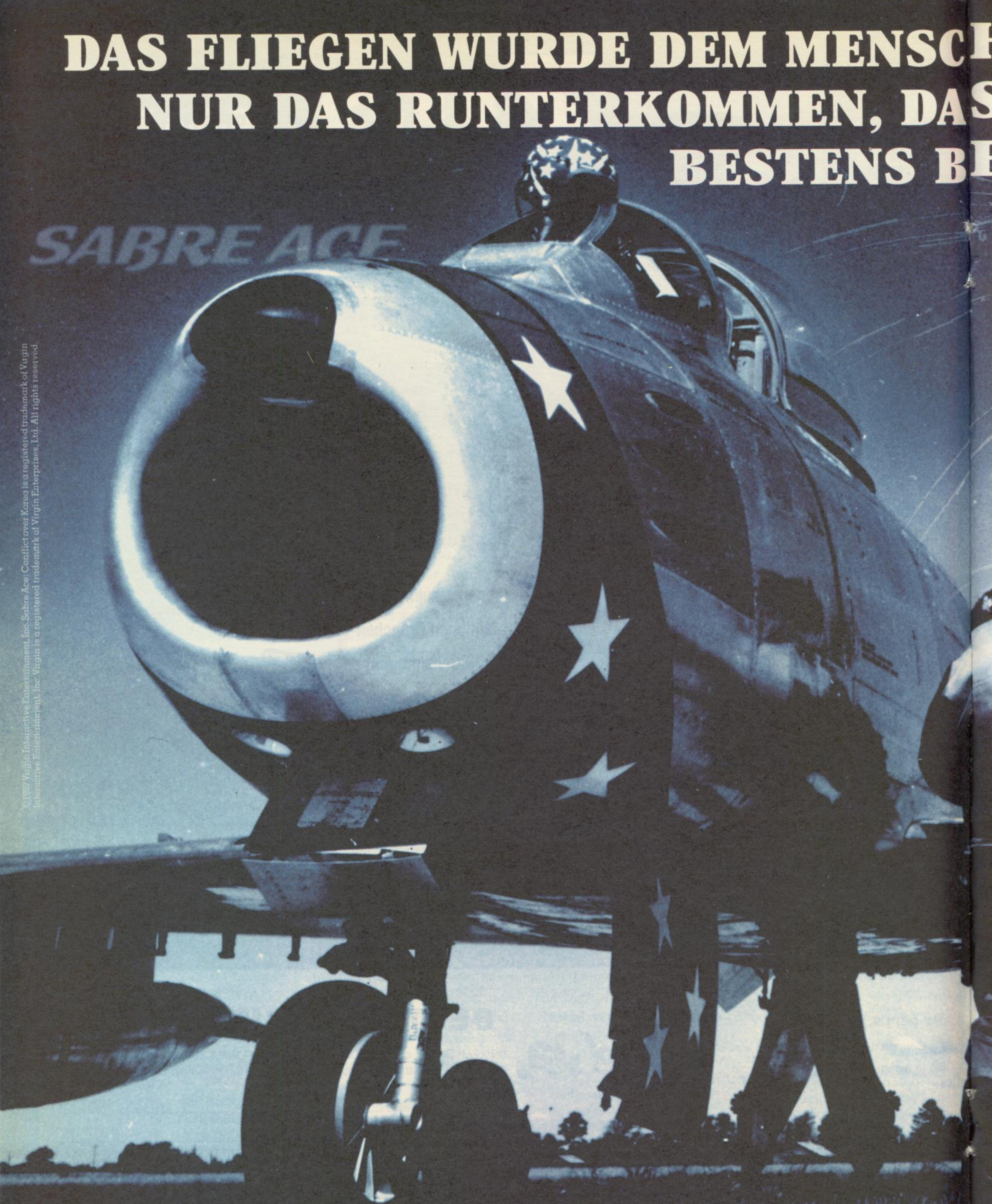
Mindestanforderung
Win95, DirectX-kompatibler PC, P90, 16 MB, 4x CD, 16bit-Sound

Empfohlen
P 133, 32 MB RAM, 8x CD

Grafik	84%
Sound	87%

Spielspaß

Solo	Multi
87%	-%



Solange man zurückdenkt, so lange träumt der Mensch vom Fliegen. Doch wer hoch hinaus will, der kann bekanntlich sehr tief fallen. Kann – muß aber nicht. Sabre Ace lehrt Sie, die Lüfte zu erobern und heilen Fußes auf festen Boden zurückzukehren. Am Steuerknüppel eines Kampfjets gilt es, Schritt

Sabre Ace unterstützt den Sidewinder Force Feedback Pro von Microsoft!


CHEN NICHT IN DIE WIEGE GELEGT.
AS HAT ER VON ANFANG AN
BEHERRSCHT.
SABRE ACE
EAGLE
interactive
Virgin
INTERactive
für Schritt Instrumente und Maschine zu kontrollieren. Erst dann warten höhere Aufgaben am Himmel über Korea. Und nur keine Angst, runter ist noch jeder gekommen.
MICROSOFT
SIDEWINDER
Force Feedback Pro
SABRE
ACE
KONFLIKT ÜBER KOREA

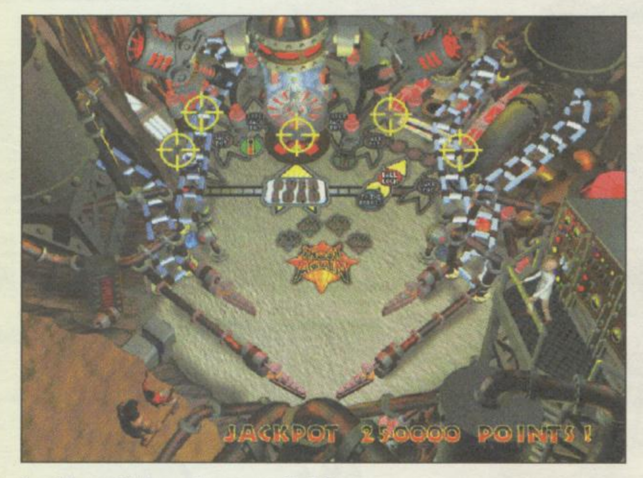
3D ULTRA PINBALL – The Lost Continent

Wenn Jurassic Park schon eine Fortsetzung verträgt, kann Sierra nicht hintenan stehen



Dieser Mini-Tisch macht den Weg für ein Eingeborenenmädchen auf ihrem Triceratops frei

Nicht schon wieder ein Flipper, mag so mancher denken, aber der neue 3D Ultra von Sierra kommt nicht nur zum Kampfpreis von knapp 60 Mark, sondern auch mit ein paar netten Innovationen daher. „The Lost Continent" bietet nicht nur eine Sammlung verschiedener Flippertische, die mehr oder weniger untereinander verbunden sind, sondern fungiert zudem als Auslöser für eine kleine Action-Story à la Jurrasic Park. Der Spieler übernimmt hierfür die Rolle des Professors, der von seiner Homebase aus die Geschicke einer kleinen Mannschaft von Wissenschaftlern wie mit einer Fernsteuerung lenkt, die für ihn in die Gefahrenzone einer von Dinosauriern überrannten Insel stapft. Diese Story vollzieht sich voll animiert neben den Flippertischen und erfordert teilweise das gezielte Auslösen von Bumpern oder Targets, um der Mannschaft den Weg freizukämpfen. Ganz witzig ist auch der Einsatz kleiner Action-Elemente, wenn zum Beispiel eine Roboter-Armee neben dem Flippertisch auftaucht und verhindert werden muß, daß auch nur einer dieser Blechfuzzies den unteren Bildschirmrand erreicht. The Lost Continent ist in drei größere Bereiche aufgeteilt, die nicht alle durchgespielt werden müssen, abhängig davon, welchen Weg der Spieler den Pixelforschern freischießt. Sämtliche Tische sind jedoch einzeln anwählbar und können probegespielt werden, so daß jeder auch bei unglücklichem Geschick in den Genuß aller Feinheiten der einzelnen Tische kommt. *ts*



Im Hauptlabor des verrückten Professors ist eine ganze Menge los



Der große Tempel-Tisch, der Ausgangspunkt zu allen anderen Tischen



Ich schieße hier zwar nicht mit Spatzen auf Kanonen, aber der T-Rex ist flott platt

GEHT SO

tom schmidt

„The Lost Continent" macht mit seiner innovativen Art, eine Storyline in einen Flipper zu integrieren, schon Spaß. Da die einzelnen Tische nett aufgebaut sind, kommt eine Menge Vielfalt ins Spiel, jedoch gibt's zu viele wirklich mickrige Tische, die hier und da schon nach ein, zwei Minuten erledigt sind. Wenn ich z.B. den T-Rex mit ein paar Schüssen erledige und den Ausgang erreicht habe, sind meine Zeigefinger nicht mal warm, trotzdem geht's mit der Story voran und auf zum nächsten Tischchen. Leider hat es Sierra immer noch nicht geschafft, einen halbwegs realistischen Eindruck mit der Engine zu hinterlassen. Gut, TLC soll ein Fun-Flipper sein, aber daß Animationen, die sich auf meinem Tisch bewegen, dermaßen meine Grafik verwabbeln, sollte doch beim x-ten Teil der Serie in den Griff zu bekommen sein; von unfairen Stellen oder Rucklern, die immer dann kommen, wenn mein Ball auf einen Flipper zudüst, gar nicht zu reden. Da legt sich mein Knurren trotz tollem Sound nicht so recht, sonst wäre eine bessere Wertung drin.

Name	3D-Ultra Pinball: The Lost Continent
Genre	Pinball
Hersteller	Sierra/CUC
Niveau	einfach
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tastatur, Joypad und -stick
Besonderheiten	keine
Sprache	Deutsch

Mindestanforderung
Win95 oder 3.1, 486DX66, 8MB, 2xCD

Empfohlen
P166, 16MB, 8xCD

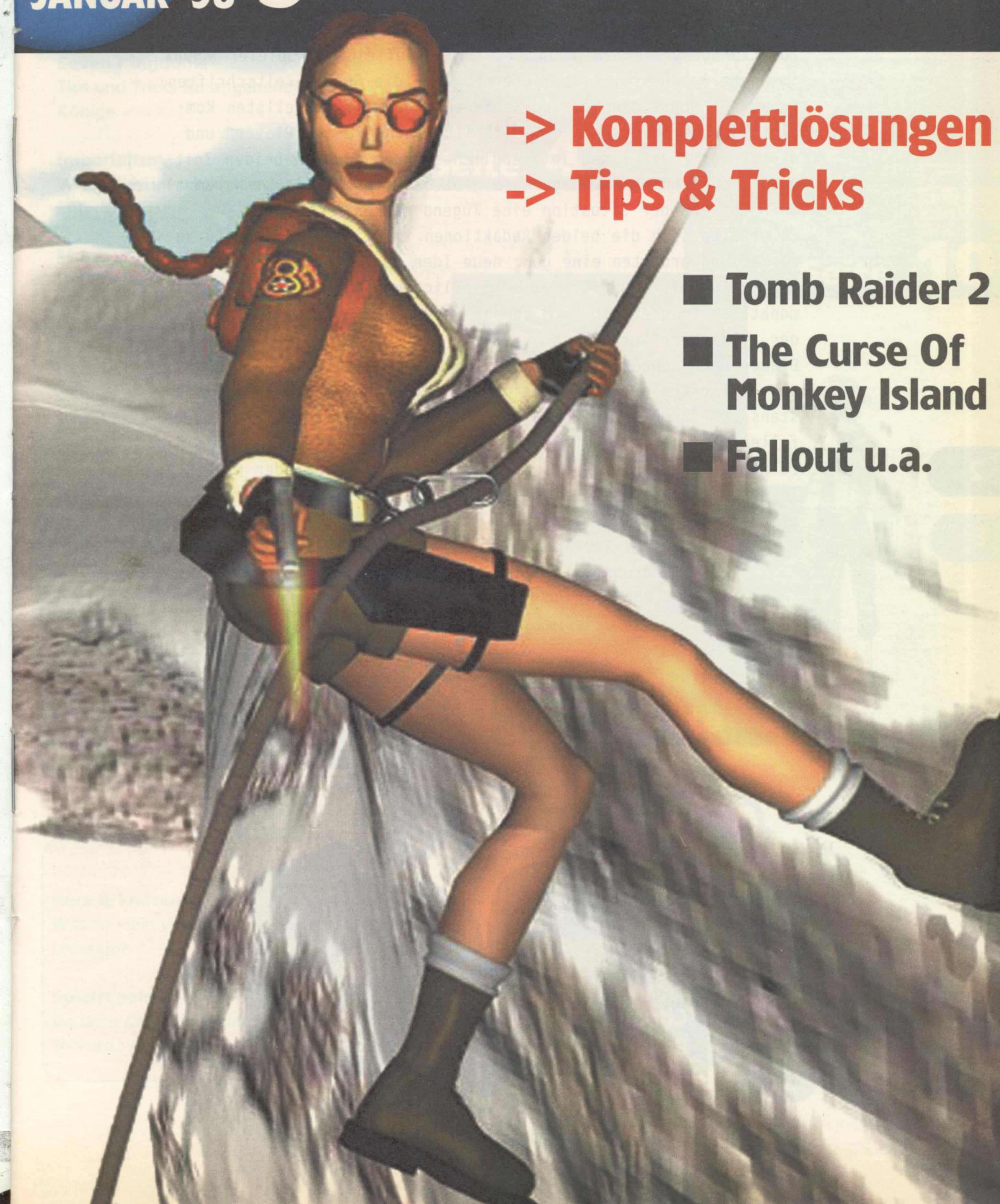
Grafik	68%
Sound	72%

Spielspaß

Solo	Multi
72%	–%

PLAYER'S GUIDE

JANUAR '98



-> Komplettlösungen
-> Tips & Tricks

- Tomb Raider 2
- The Curse Of Monkey Island
- Fallout u.a.

WIR HABEN DIE LÖSUNG

Tips & Tricks, Komplettlösungen und überhaupt alle hiflsreichen Zusatzprogramme waren besonders für eingefleischte Spieler schon immer heiß begehrt. Also lieferten sich die Spiele-Zeitschriften Monat für Monat ein Kopf-an-Kopf-Rennen um die aktuellsten Komplettlösungen. So taten das natürlich auch die „PC Player" und die „Power Play" - und letztendlich standen dann in beiden Zeitschriften mehr oder weniger die gleichen Tips & Tricks. Warum also nicht aus der Situation eine Tugend machen?
So setzten sich die beiden Redaktionen im stillen Kämmerlein zusammen und brüteten eine ganz neue Idee aus: Ein Supplement - quasi ein Heft im Heft - ausschließlich mit Tips & Tricks, das monatlich in gleicher Form sowohl in der „Power Play" wie auch in der „PC Player" erscheint.
Dieser neue Sonderteil erscheint unter dem Titel „Player´s Guide", ist extra geklebt, dadurch leicht rausnehmbar und somit bestens zum Sammeln geeignet! Uns allen hat die Idee auf Anhieb gefallen. Selbstverständlich möchten wir nun gerne Eure Meinung dazu wissen. Falls Ihr also wichtige Anregungen habt oder Kritik loswerden möchtet, schreibt uns doch einfach.
Die Adresse lautet:

DMV Verlag „Player´s Guide"
Gruber Str. 46a
85586 Poing
pschneider@wekanet.de

Nun aber viel Spaß beim Lesen



Christian Peller

Philipp Schneider

INHALT









RUBRIKEN



Der Weg zum Erfolg – Teil 1

TOMB RAIDER II

Knapp ein Jahr nach dem ersten Teil macht sich die hübsche Lara auf die Suche nach dem Dolch von Xian. Die Unterschiede zwischen Teil 1 und 2 erschöpfen sich dabei nicht nur im verbesserten Leveldesign und der enormen Gegneranzahl, sondern zeigen sich auch in den Secrets. Galten beim Vorgänger bereits gut versteckte Medi-Packs als Geheimnis, dreht sich nun alles um Drachenfiguren. In jedem Level sind drei dieser Skulpturen versteckt. Damit Ihr alle Geheimnisse findet, verraten wir Euch die genauen Verstecke in den ersten acht Levels. Falls Ihr auf dem Weg zu einem Secret Schwierigkeiten haben solltet, müßte ein Blick auf die Liste der Schlüssel bzw. Puzzles ausreichen, um weiterzukommen.

Level 1: Die Große Mauer

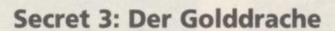
Das erste Level ist zwar kurz, hat es aber wirklich in sich. Besonders die Strecke vom Fundort des großen Medi-Packs bis zur Seilbahn gehört zu den gefährlichsten des ganzen Spiels. Einstürzende Plattformen, rollende Felsen und stachelbewehrte Wände erschweren die Suche nach den Geheimnissen. Dazu gesellen sich zahlreiche Gegner aus dem Tierreich wie zum Beispiel Spinnen, Tiger und Krähen.

Secret 1: Der Steindrache

Nachdem Ihr den zweiten Tiger von der Plattform aus zur Strecke gebracht habt, springt Ihr über die Wegspalte und folgt dem kurzen Pfad bis zum ersten Geheimnis des Levels – einer Drachenskulptur aus Stein.

Secret 2: Der Jadedrache

Um an den Jadedrachen zu gelangen, muß das Timing stimmen. Der Trick bei der Sache ist: Ihr müßt den fallenübersäten Korridor entlang der rechten Mauer hinunterrennen. Habt Ihr die letzte Klingenfalle passiert, springt Ihr nach vorne und haltet die linke Richtungstaste gedrückt. Mit dieser plötzlichen Drehung solltet Ihr genau vor dem Jadedrachen zum Stehen kommen. Drückt rasch die Aktionstaste, um den wertvollen Gegenstand aufzuheben und bewegt Euch schnell zum benachbarten Korridor, bevor Ihr von den stacheligen Wänden aufgespießt werdet. Überquert anschließend die einstürzenden Plattformen und berührt dann die rechte Wand: Die dornenbehafteten Wände stoppen mitten in der Bewegung und Ihr gelangt wohlbehalten nach rechts.



Secret 3: Der Golddrache

Stellt Euch zuerst in die Nähe der Seilbahn und riskiert einen Blick nach unten. Direkt unter Euch seht Ihr einige graue, moosbewachsene Felsen. Unmittelbar daneben auf der rechten Seite erkennt Ihr eine hellbraune Felsformation, die ebenfalls mit Moos bewachsen ist. Auf dieser Formation müßt Ihr zum Stehen kommen, da die grauen Felsen schräg abfallen und Ihr somit in den sicheren Tod stürzen würdet.

Positioniert Euch an der Ecke, die genau über den braunen Felsen liegt, dreht Euch um und laßt Euch mit folgender Kombination fallen: Zurückspringen, Kante ergreifen, Fallenlassen. Jetzt springt Ihr hoch, haltet Euch an der Kante fest und hangelt so lange nach rechts, bis Ihr unter einer Öffnung im Felsen hängt, an der Ihr Euch hochziehen könnt. Folgt dem Pfad, nehmt die Fackeln mit und steigt die Treppe in die Dunkelheit hinunter (es besteht bei dieser Aktion keine

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Wachhaus-schlüssel	In der Unterwasserhöhle rechts der Großen Mauer	Öffnet die Eingangstüre des Wachhauses
Rostiger Schlüssel	Im Wachhaus	Öffnet die verschlossene Tür im Wachhaus

Notwendigkeit, den Raum auszuleuchten). Am Ende der Leiter folgt Ihr dem Korridor bis zum Boden der Schlucht. Vorsicht! Wenn der Boden anfängt zu beben, solltet Ihr zu Eurer Sicherheit den Rückzug in den Korridor antreten und dabei aufs Gerade wohl Schüsse auf den T-Rex feuern, der Euch als Mittagessen auserkoren hat! Wenn er schließlich besiegt ist, durchquert Ihr die Schlucht und entdeckt am anderen Ende den goldenen Drachen. Wenn Ihr das Geheimnis gefunden habt, erscheint ein zweiter T-Rex in diesem Gebiet. Wurde auch dieser Dinosaurier außer Gefecht gesetzt, könnt Ihr wieder zur Leiter gehen, sie hinaufklettern und mit der Seilbahn die Schlucht überqueren.

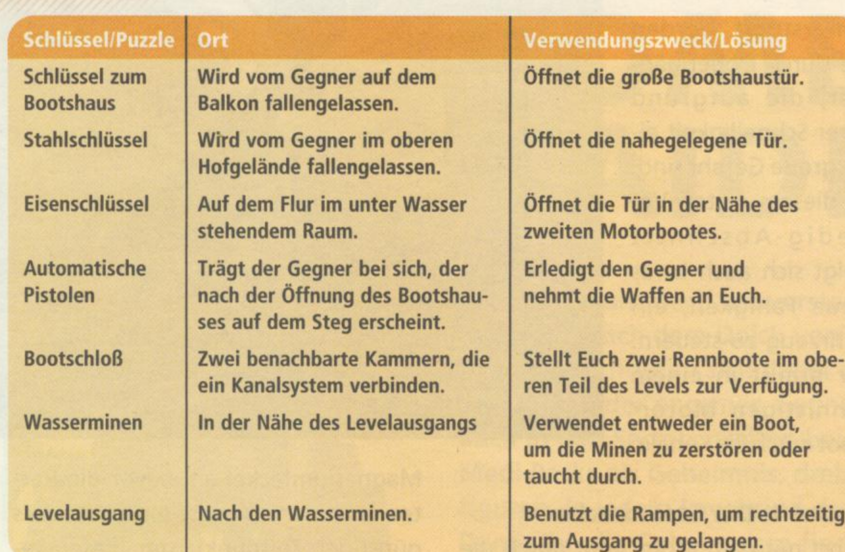
Level 2: Venedig

In der Lagunenstadt trefft Ihr zum ersten Mal auf menschliche Gegner. Sie lassen sich in zwei Gruppen einteilen: bewaffnete Heckenschützen bzw. unbewaffnete Handlanger. Unterstützt werden sie durch Dobermänner, die aufgrund ihrer Schnelligkeit eine große Gefahr sind. In diesem ersten Venedig-Abschnitt zeigt sich auch Laras neue Fähigkeit, ein Fahrzeug zu steuern: Ihr braust in einem schnittigen Motorboot durch die Kanäle.



Secret 1: Der Steindrache

Fahrt mit dem Motorboot durch die Tür, die sich rechts vom Bootshaus befindet und haltet an der ersten Abzweigung an. Zündet eine Magnesiumfackel an, verlaßt das Boot (Alt-Taste und Richtungstaste rechts bzw. links drücken) und geht dann nach rechts in die dunkle Passage. Durchsucht den Gang, um den Steindrachen an Euch zu nehmen. An der Öffnung am Ende des Ganges springt Ihr hinunter und zündet eine weitere Magnesiumfackel an, bevor die Ratten kommen. Dies ist ein besonders günstiger Zeitpunkt, um diese Viecher zu vernichten. Dazu müßt Ihr den Gang in die Richtung entlangspringen, aus der die Ratten kommen, und dabei vermeiden, ins Wasser zu fallen. Irgendwann steht Ihr vor einer Leiter, die Euch wieder in die Halle zurückbringt, in dem Ihr den Steindrachen gefunden habt. Geht nach rechts und folgt dem Gang bis zum Ende. Haltet Euch danach wieder rechts und springt ins Wasser. Auf der



Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Schlüssel zum Bootshaus	Wird vom Gegner auf dem Balkon fallengelassen.	Öffnet die große Bootshaustür.
Stahlschlüssel	Wird vom Gegner im oberen Hofgelände fallengelassen.	Öffnet die nahegelegene Tür.
Eisenschlüssel	Auf dem Flur im unter Wasser stehendem Raum.	Öffnet die Tür in der Nähe des zweiten Motorbootes.
Automatische Pistolen	Trägt der Gegner bei sich, der nach der Öffnung des Bootshauses auf dem Steg erscheint.	Erledigt den Gegner und nehmt die Waffen an Euch.
Bootschloß	Zwei benachbarte Kammern, die ein Kanalsystem verbinden.	Stellt Euch zwei Rennboote im oberen Teil des Levels zur Verfügung.
Wasserminen	In der Nähe des Levelausgangs	Verwendet entweder ein Boot, um die Minen zu zerstören oder taucht durch.
Levelausgang	Nach den Wasserminen.	Benutzt die Rampen, um rechtzeitig zum Ausgang zu gelangen.

linken Seite passiert Ihr einen Kanal, den Ihr aber nicht weiter beachtet. Taucht trotzdem in dem großen Gebiet und schwimmt an der Wand entlang. Neben der Wand findet Ihr zwei große Munitionspacks für Eure Uzi. Die Munition nehmt Ihr auf und geht durch die Halle zum Motorboot zurück.

Secret 2: Der Golddrache

Nachdem Ihr den Steindrachen aufgehoben habt, springt Ihr wieder in das Motorboot und fahrt in den dunklen Tunnel hinein. Scheut Euch nicht, eine weitere Magnesiumfackel anzuzünden. Der Kanal macht eine Rechtsbiegung und endet in einem Wasserfall. Haltet auf der großen Fläche vor dem Wasserfall an und springt über Bord. Taucht nach unten. In der Mitte des Gewässers, besser gesagt auf dem Boden, liegt die goldene Statue. Schwimmt damit zurück, klettert ins Boot und setzt Euren Weg fort.

Secret 3: Der Jadedrache

Wenn Ihr Euch auf dem Dock befindet, auf dem der erledigte Gegner liegt, und von dort aus nach oben blickt, entdeckt Ihr ein Fenster. Springt nach oben und krallt Euch fest, um so den Vorsprung zu erreichen. Zerstört das Fenster, um den Jadedrachen zu bekommen. Kehrt auf dem selben Weg wieder zurück zum Boot und fahrt weiter.

Level 3: Bartolis Versteck

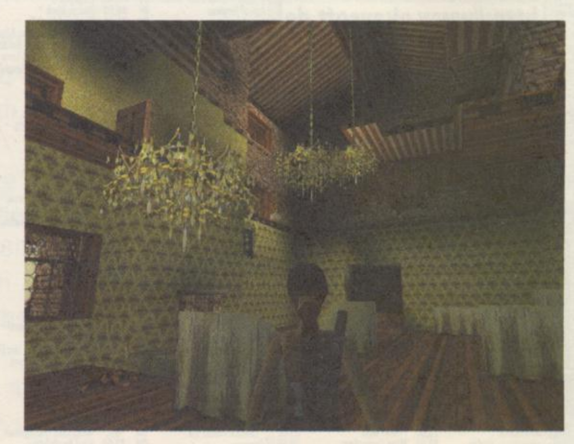
In Bartolis Versteck trefft Ihr auf die ersten wirklich knackigen Puzzles. Besonders die Kronleuchter, deren Höhe man verstellen kann, bieten einen ersten Vorgeschmack auf die kommenden Stufen. Die Spanne der Feinde deckt neben diversen Typen, die mit Ihren Dobermännern Gassigehen, auch die altbekannten Ratten ab. Zur Belohnung gelangt Ihr in diesem Level in den Besitz der Uzi.

Secret 1: Der Steindrache

Betretet den dunklen Raum, in dem ein bewaffneter Mann umherstreift. Geht nach links und untersucht die Wand. Der Schalter ist sehr gut im Muster der Wand versteckt. Betätigt den Hebel – im Korridor öffnet sich eine große Tür. Sie macht den Weg zum Balkon frei, auf dem die Wache patrouillierte. Hier findet Ihr neben Munition für die Schrotflinte auch die steinerne Drachenfigur.

Secret 2: Der Golddrache

An der Außenseite der Tür zur Bibliothek befindet sich ein Schalter unter Wasser. Legt den Hebel um und taucht durch das offene Gittertor hindurch. Laßt Euch danach wieder an die Wasseroberfläche treiben, um Luft zu holen, und schwimmt weiter nach rechts. Folgt dem Meeresboden unter Euch und peilt die Öffnung im Fußboden zu Eurer Linken an. Nun ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um eine Fackel anzuzünden. Schwimmt durch die Öffnung und dann rechts um die Ecke. Ihr kommt jetzt zu einem weitaus größeren Durchlaß, durch den Ihr durchschwimmen müßt. Richtet Euren Blick auf den höchsten Punkt der Mauer, so entdeckt Ihr einen kleinen Wasserlauf. Schwimmt hindurch und biegt dann nach rechts ab. Zu Eurer linken Seite, gleich am Fundament der Mauer, erscheint eine weitere kleine Passage. Auch hier schwimmt Ihr durch und seht Euch anschließend nach links um. Nehmt die Granaten und schwimmt weiter nach rechts. Paddelt die Mauer



Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Bibliotheksschlüssel	Hinter einem Bild im Ballsaal versteckt.	Zwei der drei Schalter im Ballsaal öffnen den geheimen Raum.
Der Sprengschlüssel	Der Schlüssel liegt in einer kleinen Baracke außerhalb der Bücherei.	Klettert die Bücherregale hoch, zerstört ein Fenster und löst das Puzzle.
Uzis	Die Uzis befinden sich in einem seichten Teich in der Nähe der kleinen Baracke.	Klettert auf das Dach der Baracke und haltet Ausschau nach ungewöhnlichen Färbungen.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Erster Ornament-schlüssel	Befindet sich hinter den Kisten in dem Raum mit der Dachöffnung.	Öffnet die Tür die zum Operndach führt.
Relais-Box	Unter der Bühne.	Aktiviert den Aufzug.
Platine raum.	Unter dem Aufzug	Aktiviert das Schaltpult im Kontroll-
Zweiter Ornament-schlüssel	Im Ventilationssystem.	Erneuter Zugang zum Kontrollraum.

entlang, um den goldenen Drachen zu finden. Nachdem Ihr ihn aufgehoben habt, müßt Ihr den Hebel ganz in der Nähe umschalten. Nun öffnet sich eine Tür über Eurem Kopf. Schwimmt hin, um Luft zu schnappen, kommt aber nicht auf die Idee, hinauszuklettern – die Öffnung endet nämlich mitten in einer Flamme. Holt kurz Luft, schwimmt durch den Irrgarten zurück und erreicht so wieder den Vorsprung vor der Bibliothekstür.

Secret 3: Der Jadedrache
Bevor Ihr den Sprengschlüssel verwendet, geht Ihr um den Zündmechanismus herum und besteigt die Ziegelsteinwand. Hangelt nach links und rennt anschließend die Mauer entlang. Klettert auf das oberste Ende der Box, um auf die Dachschräge zu kommen. Verwüstet das nahegelegene Fenster, steigt ein und holt Euch den Jadedrachen.

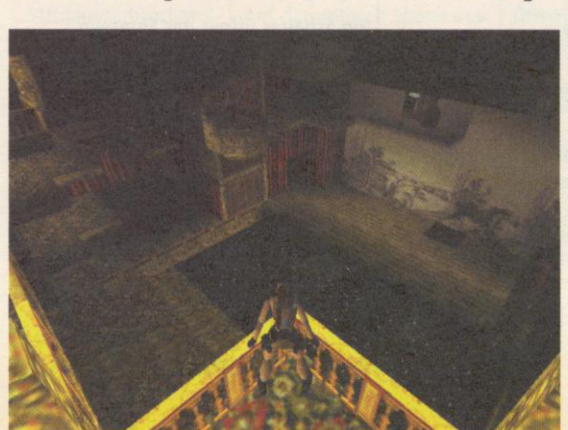
Level 4: Das Opernhaus

Der letzte Abschnitt, der in der italienischen Metropole spielt, führt Euch in ein verfallenes Opernhaus, das von einer Vielzahl von Gegnern bevölkert wird. Auch die Anzahl der diversen Fallen wie z.B. rollende Felsbrocken, herabfallende Sandsäcke oder rotierende Ventilatoren machen die Suche nach der Platine zu einem gefährlichen Unterfangen.

Secret 1: Der Steindrache
In dem unter Wasser stehenden Raum, in dem der Schalter zu finden ist, der die Tür oberhalb der Relais-Box öffnet, gibt es eine kleine Unterwasserpassage. Atmet tief ein und stürzt Euch in die Tiefe hinunter, um an den Steindrachen zu gelangen.

Secret 2: Der Golddrache
Nachdem Ihr das Relais in das Schaltpult neben dem Aufzugschalter eingesetzt habt, müßt Ihr den Knopf drücken. Steigt aber nicht ein, sondern laßt die Türen auf- und wieder zugehen. Der Aufzug fährt nun herunter. Wenn die Decke des Liftes auf Eurer Höhe ist, müßt Ihr schnell draufspringen und nach rechts drehen. Springt nun nach vorne und greift die Leiter, die Ihr seht. Klettert in die kleine Öffnung hinein.
Jetzt solltet Ihr unbedingt den Geh-Modus verwenden. Dies ist der glasige Bereich, den Ihr möglicherweise bereits früher vom Dach der Oper aus bemerkt habt. Haltet an und hebt den Golddrachen auf. Untersucht auch die Nische zu Eurer Linken und legt den Schalter um. Danach geht Ihr weiter durch das Glas und begebt Euch zu dem zweiten Alkoven. Hier findet Ihr Munition für die Uzi und die Tür, die gerade durch das Betätigen des Schalters geöffnet wurde. Geht zurück zum Aufzug und macht Euch für Eure nächste Fahrt bereit.

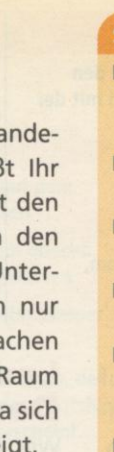
Secret 3: Der Jadedrache
An der Kante im Lüftungsschacht solltet Ihr folgendermaßen verfahren: Sprung nach vorne, Festhalten und Hochziehen. Nun seht Ihr den Jadedrachen. Nähert Euch ihm aber mit Vorsicht, denn unmittelbar hinter ihm schwingt ein letzter Ventilator im Dunkeln. Der Rückweg gestaltet sich weitaus einfacher: Laßt Euch wieder in den Schacht hinabgleiten.



Level 5: Der Bohrturm

Wie im ersten Teil („Natlas Mine") steht Ihr zu Beginn dieses Levels ohne Waffen da und müsst Euch gegen schießwütige Kerle behaupten. Holt Euch zunächst Eure Pistolen aus dem Flugzeug und macht Euch anschließend auf die Suche nach den Codekarten. Da Ihr in diesem Level zum ersten Mal auf bewaffnete Taucher treffen werdet, ist es von Vorteil, die Harpune einzustecken. Geht aber sehr vorsichtig mit der Munition um und lasst Euch auf gar keinen Fall mit mehr als einem Froschmann gleichzeitig ein. Am klügsten ist die Flucht auf einen eventuellen Vorsprung, von dem aus Ihr die Taucher mit Euren Pistolen beschießen könnt.

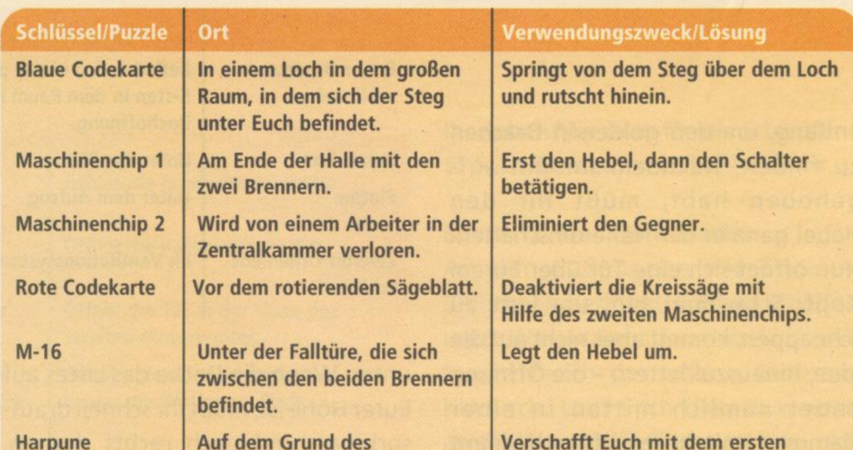
Secret 1: Der Jadedrache
Geht durch die Fenster, die von der Wache zerschossen wurden und haltet Euch anschließend nach links. Folgt dem Pfad bis in einen Raum, der halb mit Wasser gefüllt ist. Unter der Oberfläche ist ein Tunneleingang und daneben ein Schalter, den Ihr umlegen müßt, um zum Jadedrachen zu gelangen. Nachdem Ihr den Schalter betätigt habt, holt Ihr erstmal tief Luft. Postiert Euch an der Wand, die der Öffnung gegenüberliegt, in die Ihr tauchen wollt und schwimmt los. Der Gang führt zunächst nach links, dann nach rechts und macht anschließend eine



90°-Kurve nach rechts. Auf der anderen Seite dieser Biegung müßt Ihr nach unten tauchen. Schwimmt den Tunnel entlang und weiter in den Bereich hinter dem großen Unterwasserventilator. Bewegt Euch nur minimal, wenn Ihr den Jadedrachen nehmt und eilt zurück zu dem Raum mit dem Unterwasserschalter, da sich Euer Luftvorrat dem Ende zuneigt.

Secret 2: Der Steindrache
Klettert einfach die Leiter hoch, an der die Wache die rote Codekarte fallen läßt, und sammelt den Drachen ein.

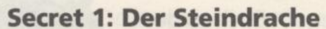
Secret 3: Der Golddrache
Der Golddrachen ist auf dem Fuße eines der großen Pfeiler zu sehen. Es handelt sich dabei um die Euch am nächsten stehende Säule, wenn Ihr von der Rampe nach rechts und dann zum Ende der Plattformen gegangen seid. Habt Ihr das Secret aufgehoben, werden einige Wachen ankommen, um Euch das Leben etwas schwer zu machen. Am besten ist es, diese Kerle bereits zuvor von Oben unter Beschuß zu nehmen.



Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Blaue Codekarte	In einem Loch in dem großen Raum, in dem sich der Steg unter Euch befindet.	Springt von dem Steg über dem Loch und rutscht hinein.
Maschinenchip 1	Am Ende der Halle mit den zwei Brennern.	Erst den Hebel, dann den Schalter betätigen.
Maschinenchip 2	Wird von einem Arbeiter in der Zentralkammer verloren.	Eliminiert den Gegner.
Rote Codekarte	Vor dem rotierenden Sägeblatt.	Deaktiviert die Kreissäge mit Hilfe des zweiten Maschinenchips.
M-16	Unter der Falltüre, die sich zwischen den beiden Brennern befindet.	Legt den Hebel um.
Harpune	Auf dem Grund des Pool-Raums.	Verschafft Euch mit dem ersten Maschinenchip Zugang.

Level 6: Die Tiefe

In diesem Level geht es vor allem darum, in den Besitz der M-16 zu kommen. Bis Ihr aber das Prachtstück in Händen halten könnt, werdet Ihr in eine ganze Reihe von Kämpfen verwickelt.
Auch die Fallen sind nicht ohne. Besondere Vorsicht ist beim Giftbecken und bei der rotierenden Kreissäge geboten. Schnappt Euch die Codekarten und zeigt den Fieslingen, was eine Harke ist!

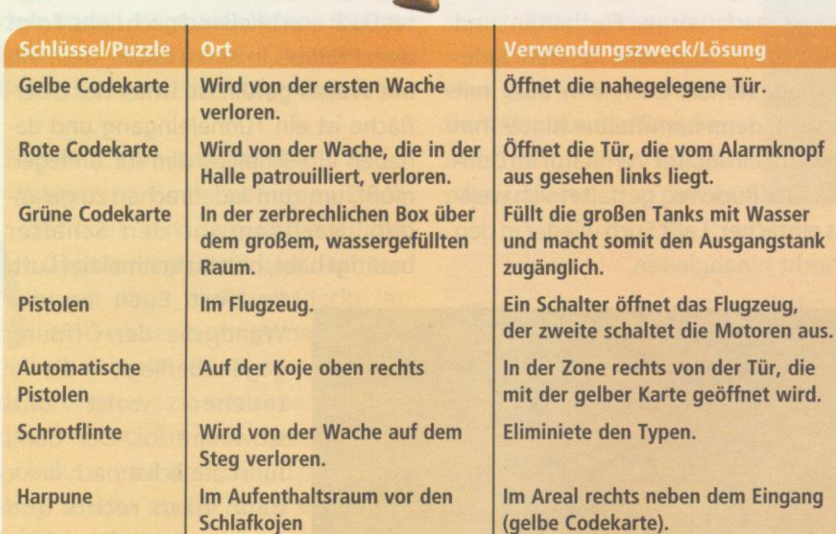


Secret 1: Der Steindrache
Der Steindrache liegt in dem kleinen Loch in der Mitte der breiten Rutsche verborgen, die in die Richtung des großen Gift-Beckens geneigt ist. Um den Drachen zu ergattern, müßt Ihr Euch nur rückwärts in das Loch gleiten lassen. Als weitaus schwieriger entpuppt sich das Verlassen dieser Mulde. Zieht Euch dazu an der niedrigen Kante hoch und schlittert in Richtung des Gift-Bassins. Am Ende der Rutsche springt Ihr, um die Verlängerung des Pfades zu erwischen, der auf der anderen Seite des radioaktiven Mülls zu sehen ist.



Secret 2: Der Jadedrache
Hinter der Tür, die mit Hilfe des Maschinenchips geöffnet wurde, marschiert Ihr die Rampe hinunter, bis Ihr Euch auf der gegenüberliegenden Seite des Pools befindet. Bleibt rechts von dem großen orangefarbenen Tank stehen. Das Paneel an der Wand schwingt herein. Drückt den Knopf und schwimmt zum Grund des Pools. Hier taucht Ihr durch eine Öffnung. Darunter wartet der Jadedrache auf seine Entdeckung.

Secret 3: Der Golddrache
Es ist möglich, den Golddrachen auch dann einzustecken, wenn Ihr den Schalter neben der Tür mit der roten Codekarte unangetastet laßt. Die Tür schließt, wenn Ihr den Schalter nur einmal betätigt. Bei zweimaligem Umlegen öffnen sich die Pforten wieder. Unser Rat lautet deshalb: Zweimal ziehen. Wenn Ihr den letzten Abschnitt erreicht, solltet Ihr das

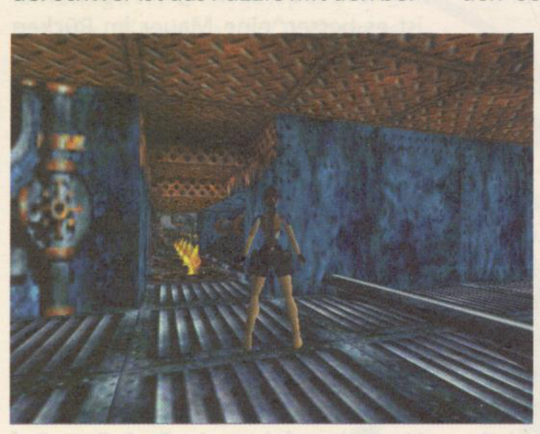


Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Gelbe Codekarte	Wird von der ersten Wache verloren.	Öffnet die nahegelegene Tür.
Rote Codekarte	Wird von der Wache, die in der Halle patrouilliert, verloren.	Öffnet die Tür, die vom Alarmknopf aus gesehen links liegt.
Grüne Codekarte	In der zerbrechlichen Box über dem großem, wassergefüllten Raum.	Füllt die großen Tanks mit Wasser und macht somit den Ausgangstank zugänglich.
Pistolen	Im Flugzeug.	Ein Schalter öffnet das Flugzeug, der zweite schaltet die Motoren aus.
Automatische Pistolen	Auf der Koje oben rechts	In der Zone rechts von der Tür, die mit der gelber Karte geöffnet wird.
Schrotflinte	Wird von der Wache auf dem Steg verloren.	Eliminiete den Typen.
Harpune	Im Aufenthaltsraum vor den Schlafkojen	Im Areal rechts neben dem Eingang (gelbe Codekarte).

Teil in der Mitte des Bodens meiden, bis Ihr in den anliegenden Raum geht und dort den Drachen an Euch nehmt.

Level 7: 40 Faden

Zu Beginn dieses Levels seid Ihr unter Wasser, Eure Luftvorräte neigen sich dem Ende zu und zu allem Übel schwimmen auch noch zwei riesige Haifische in Eurer Nähe umher. Um aus dieser scheinbar unüberwindlichen Situation unbeschadet herauszukommen, folgt Ihr den verstreuten Fässern bis zum Schiffswrack. Der Eingang befindet sich neben dem herumliegenden Anker. Nicht minder schwer ist das Puzzle mit den beiden Schaltern, die die Flammen kurzzeitig löschen. Hier kommt es vor allem darauf an, daß Ihr nicht an einem der herumliegenden Rohre hängenbleibt.



Secret 1: Der Steindrache
Es ist sehr einfach, an den Steindrachen zu kommen: Stellt Euch einfach nicht auf eines der vierfarbigen Quadrate, die im Boden eingelassen sind, da diese eine große Falltür sind.

Secret 2: Der Jadedrache
Sobald Ihr durch den Eingang geschlüpft seid und mit dem Puzzle in der Brennkammer konfrontiert werdet, geht Ihr nach links. Sucht nach einem Schalter in der Wand und werft ihn um. Eine zeitgesteuerte Tür öffnet sich in der Nähe zum Portalfenster. Rennt nun durch diese Tür. Sobald Ihr Euch in dem Zimmer befindet, bleibt die Tür offen stehen. Bergt jetzt den Jadedrachen.

Secret 3: Der Golddrache
Der goldene Drache befindet sich in einer kleinen Nische in der Nähe des zweiten Schalters. Holt tief Luft und schwimmt zu dem letzten Secret. Nehmt den Drachen an Euch und schwimmt den Tunnel wieder hoch.

Level 8: Das Wrack der Maria Doria

Falls Ihr hier einen Schalter falsch umlegt, wird der Streifzug durch das Wrack zu einem unendlichen Ausflug. Drückt deswegen zunächst den ersten Schalter hinter der Tür im Waschraum. Betätigt anschließend den Schalter hinter der Doppeltür, der eine Luke in der zweiten Etage des Ballraums entriegelt. Doch halt! Noch nicht weglaufen! Geht zurück zur ersten Tür und drückt erneut den Schalter, damit sich die Doppeltüren wieder schliessen – das ist der ganze Trick.

Secret 1: Der Steindrache
Am Anfang des Levels, an der Stelle, an der Ihr die Kisten verschieben müßt, um die zwei Gänge freizumachen, seht Ihr ein Loch in der Decke. Sobald Ihr Euch hochgezogen habt, zückt Ihr Eure Pistolen. Eine Wache wartet im Gang und eine weitere wird hinter Euch auftauchen, sobald Ihr in das Loch mit dem Drachen hinunterschaut.

Secret 2: Jadedrache
Ihr rennt über die vier herunterstürzenden Kacheln in die Richtung, aus der die vier Fässer kamen. Vorsicht! Ein letztes Faß wartet noch darauf, Euch die Tour zu vermiesen. Sobald Ihr Euch an dem Vorsprung hochgezogen habt, macht Ihr einen Rückwärtssprung nach schräg links, um aus der Bahn des Fasses zu kommen. Anschließend kehrt Ihr in den Gang zurück und nehmt den Jadedrachen an Euch.



Secret 3: Der Golddrache
Nachdem Ihr den Kabinenschlüssel aus seinem Unterwasserversteck geholt habt, solltet Ihr Euch den Golddrachen sichern, bevor Ihr zu der Falltür unter dem weiten Gang zurückmarschiert. Wenn Ihr um den Felshaufen herumtaucht und Euch nach links dreht, erblickt Ihr den Tunnel, der zurück zur Falltür führt. Die Höhle mit dem Golddrachen befindet sich gegenüber des Tunneleingangs. Schwimmt an der rechten Wand entlang, anstatt den Weg zurück zur Falltür einzuschlagen, und seht direkt nach oben, sobald Ihr hinter der kleinen Vorkammer angekommen seid. Klettert aus dem Wasser und greift Euch den Golddrachen.

Arthur Hoffmann/cis

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Stromunterbrecher 1	Auf dem erhöhten Teil des Ballsaales.	Steigt in der rechten hinteren Ecke hinauf.
Stromunterbrecher 2	Auf der unteren Ebene des scherbenübersäten Pool-Raums.	Öffnet die Falltür durch einen Druck auf den Knopf.
Rostiger Schlüssel	Unter der Kiste.	Verschiebt die Box.
Stromunterbrecher 3	In der Halle bei den Ruheräumen.	Geht durch den Ballsaal.
Kabinenschlüssel	Im großen Wasserloch, wo Haie und Moränen sind.	Öffnt die Falltür am Ende der großen Halle.



Tips und Tricks für angehende Könige

SEVEN KINGDOMS

Da dieses neue Spiel sehr viele strategische Möglichkeiten zuläßt, fühlt sich so mancher am Anfang abgeschreckt. Die offiziellen Tips vom Hersteller Enlight Software erleichtern Euch den Einstieg. In Verbindung mit dem Training in den den ausführlichen Tutorial-Missionen dürfte somit dem Erfolg nichts mehr im Weg stehen.

Die Wirtschaft

Ohne Geld geht gar nichts, auch keine Weltherrschaft. Der Schlüssel zu einer prallgefüllten Schatzkammer ist eine große Bevölkerung, die eine Menge Steuern zahlt und große Nachfrage nach Handelsgütern hat. Ihr könnt eine solide Ökonomie auch ohne eigene Rohstoffe aufbauen, nur durch Handel und Besteuerung. Da der König zwei Goldstücke an jeder Ware verdient, die an seine Untertanen verkauft wird, geht es auch ohne Minen. Sie zu besitzen, bedeutet nicht automatisch blühende Wirtschaft, da der Betrieb und der Schutz dieser Gebäude sehr kostspielig ist. Ihr solltet einen Überschuß an Waren vermeiden. Sendet Karawanen zu anderen Märkten Eurer eigenen Dörfer oder schließt Handelsverträge mit anderen Königen ab. Das gelingt leichter, wenn Ihr bereits einen florierenden Markt besitzt. Vergeßt nicht, daß in einem Dorf max. 60 Leute wohnen. Wenn sich die Bewohnerzahl dieser Marke nähert, schickt einen Bauern aus, um gleich daneben ein neues Dorf zu gründen. Benutzt dann die pinkfarbenen Verbindungspfeile, um mit Rechts-Klick Bewohner umzusiedeln. So wächst die Bevölkerung, bringt mehr Steuern und kauft auch mehr Güter.

Die Generäle

Entscheidend für Euren Erfolg sind die Generäle . Wenn einer z.B.100% Führungsqualität besitzt, verdoppelt er die Kampfstärke seiner Soldaten. Da es im späteren Verlauf des Spiels immer weniger freie Generäle gibt, ist es wichtig, frühzeitig einen Stamm an potentiellen Anführern zu bilden. Auch ihre Nationalität spielt eine entscheidende Rolle. Da Ihr aber nicht wißt, welche Völker Ihr später beherrschen werdet, ist es ratsam, möglichst viele verschiedene anzusammeln, oder bei Eurer Anfangsnation zu bleiben.



Der Kampf

Versucht gleich zu Beginn den feindlichen General zu attackieren. Bogenschützen sind dafür besonders geeignet, da viele von ihnen gleichzeitig auf eine Person zielen können. Wenn Ihr in der Überzahl seid, seht zu, auf freiem Feld zu kämpfen und den Feind zu umzingeln, ansonsten ist es besser, eine Mauer im Rücken zu haben, als noch mehr feindliche Schwerter. Wenn Euer Fort angegriffen wird und der Feind in der Überzahl ist, befehlt Euren Soldaten per Knopfdruck im Fort zu bleiben, bis Verstärkung kommt. Vermeidet Kämpfe zu gleichen Bedingungen. Drei gegen Einen verspricht immer Erfolg. Ist der Feind übermächtig, rennt davon zu einer größeren Streimacht. Der Feind wird Euch in sein Verderben folgen. Ist Euch Euer Ruf egal, metzelt die zivilen Untertanen des Feindes ab, das entzieht ihm Rekruten, Nahrungsmittelerzeuger und Steuerzahler.

Die Exekution

Es ist eine gute Idee, wenn Ihr einen Eurer Generäle verdächtigt, ein feindlicher Spion zu sein. Wenn Ihr seht, daß einer Eurer Männer was tut, was

Ihr nicht befohlen habt, ist er vermutlich ein Spion, besonders, wenn er der Nationalität eines anderen Königreichs angehört. Um das ausfindig zu machen, wählt Ihr die Person an und klickt auf das X links neben der Zustandsleiste.

Über Handel und Verträge
Benutzt Handelsverträge als ersten Schritt einer Annäherung bis hin zur Allianz. Wenn der Computer daran geht, ein anderes Königreich anzugreifen, überlegt er zuerst, ob er mit diesem Handel treibt, und wenn, wieviel. Der Angriff auf einen guten Handelspartner würde die eigene Ökonomie schwächen.

Schütze den König
Wie Ihr sehr bald feststellen werdet, zeugt es von Weisheit, den König nie ohne eine gut trainierte Garde loszuschicken, da ein Gruppe an einfachen Kämpfern ihn leicht überwältigen könnte. Das ist in den ersten Jahren des Spiels besonders wichtig, wenn Ihr ansonst keinen Mann mit guten Führungsfähigkeiten habt.

Die freien Dörfer
Der König wird ein unabhängiges Dorf seiner eigenen Nationalität schnell auf seine Seite ziehen, wenn er nur eine Weile in einem nahen Fort zubringt. Konzentriert Euch folglich auf solche, denn Dörfer mit Bewohnern mehrerer Nationalitäten bringen manchmal wesentlich mehr Ärger als Vorteile. Es wird Euch sehr schnell auffallen, daß manche Soldaten in den Forts schneller lernen als andere. So ist es eine gute Idee, sie zum König zu schicken, um eine unbesiegbare Leibgarde zu bilden. Später könnt Ihr sie zu Generälen berufen. Truppen erlernen das Kriegshandwerk sehr schnell im Kampf. Schickt sie deshalb ab und zu gegen leichte Ziele, um ihre Fähigkeiten ständig zu verbessern.

Die häufigsten Fragen aus dem Betatest, die typische Anfängerprobleme sind.

Warum kann ich keine neue Karawane ausschicken?
Weil in diesem Dorf nicht genug Leute wohnen. Ihr braucht 10 Bewohner pro Karawane.

Weshalb kann ich trotz Handelsvertrag meine Waren nicht auf fremden Märkten verkaufen?
Weil jeder seine eigenen Märkte kontrolliert. Baut einfach einen eigenen Markt neben das fremde Dorf und beliefert ihn mit Waren. Aber bedenkt, daß die Leute dort lieber bei eigenen Märkten kaufen.

Warum kann ich keine Leute mehr ausbilden?
Entweder, weil das Geld alle ist, oder weil schon alle Dorfbewohner Jobs haben. Möglicherweise ist die Loyalität auch unter 30 gesunken, dann warte, bis sie gestiegen ist oder erhöhe sie schnell mit einem Geldgeschenk.

Ich finde meinen König nicht!
Drücke F5 oder klicke auf das Militär-Menü am obereren Bildschirmrand. Wähle den König aus der Liste Deiner Anführer und mache einen Doppelklick, das zentriert die Karte auf ihn.

Warum produziert meine Mine nichts, wo sie voller Arbeiter ist?
Entweder sie ist erschöpft, oder das Lager ist voll (500 Einheiten). Auch die Fabrik hört auf zu arbeiten, wenn Ihr Lager voll ist.

Ich habe den Befehl gegeben, ein Gebäude zu errichten, aber nichts passiert!
Entweder, Du hast kein Geld mehr, die Baufläche ist nicht frei (sie erscheint dann schwarz statt weiß gerastert), oder eine Person lief in dem Moment darüber, als der Baumeister anfangen wollte, und blockierte das Feld.

Ich habe ein freies Dorf angegriffen, um es zu übernehmen, aber alle wurden getötet. Wie kann ich das verhindern?
Sei ein wenig subtiler: Baue ein Fort gleich neben das Dorf und besetze es mit einem General der gleichen Nationalität wie seine Bewohner, das vermindert ihren Widerstand zusehends. Oder schicke einen Spion, ebenfalls mit der gleichen Nationalität, hinein und laß ihn Zwietracht säen. Und greife das Dorf nicht mit zu vielen Soldaten an.

Warum kann ich ein leeres fremdes Fort nicht einfach besetzen?
Weil es verschlossen und befestigt ist. Benutze doch einen Spion, um ein Fort zu „stehlen", das macht auch viel mehr Spaß.

Hilft es, mehr als einen Turm der Wissenschaft am selben Projekt arbeiten zu lassen?
Aber klar! Zwei Türme mit ähnlich trainierten Wissenschaftlern verdoppeln das Tempo der Forschung. Aber warum nur zwei? Versuch es doch mit dreien oder vieren!

Wenn ich einen Sodaten in ein volles Fort schicke, kommt ein anderer dafür heraus. Wenn ich einen in eine Fabrik oder Mine schicke, nicht. Verschwindet da jemand?
Nein, alle sind noch da. Soldaten wohnen im Fort, aber Fabrik- und Bergarbeiter wohnen im Dorf. Schickst Du einen hinein, dann kehrt der am wenigsten geschulte Arbeiter ins Dorf zurück und wird Bauer.

Meine Karawane bringt Rohstoffe in die Fabrik, und Arbeiter sind auch drin. Warum produzieren sie nichts?
Wenn die Rohstoffe von einer Karawane gebracht werden, mußt Du die Produktion per Hand einstellen. Wähle das zum Rohstoff passende Endprodukt.

Ich brauche Arbeiter in meiner Fabrik. Meine Mine ist voll davon, aber wenn ich einen daraus abziehe, um ihn im Dorf zum Fabrikarbeiter auszubilden, kehrt er selbsttätig in die Mine zurück!
Du mußt in die grüngelben rotierenden Kreis der Mine klicken, um die automatische Verbindung zu beenden. Das verhindert, daß sich die Dorfbewohner ihre Arbeit selbst aussuchen.

Wenn ich ein unabhängiges Dorf angreife, kommen manchmal Verteidiger heraus, manchmal nicht. Wovon hängt das ab?
Vom Widerstand der Bewohner. Klicke das Dorf an, um näheres über diesen Widestand zu erfahren. Ist er über 50, dann werden sie sich verteidigen.



Sein Königreich muß man hegen und pflegen

Sind Leute, die zur mir übergelaufen sind, irgendein Problem?
Oh ja. Es ist immer möglich, daß der Überläufer ein feindlicher Spion ist. Allgemein sind Überlaufer unabhängiger Dörfern vermutlich keine Spione.

Wie erkenne ich die speziellen Fähigkeiten meiner Untertanen?
Drücke den Buchstaben „K", dann erscheinen entsprechende Symbole über ihren Köpfen.

Warum steht meine Karawane so untätig am Markt herum?
Weil ihr Ziel nicht mehr existiert. Entweder wurde es zerstört oder wegen eines Krieges mit Dir geschlossen.

Wie werde ich diese nervenden Meldungen am unteren Bildschirmrand los?
Indem Du einfach den Buchstaben „X" drückst.

Auf welche Weise kann ich die Geschwindigkeit des Spiels beeinflussen?
Ganz einfach: Mit den Ziffertasten 1 bis 9. Die Null hingegen pausiert das Spiel. *fe*

IMPERIALISM
THE FINE ART OF CONQUERING THE WORLD

Lösungen direkt vom Entwickler

IMPERIALISM

Eines der reizvollsten, aber leider auch kompliziertesten Strategiespiele der letzten Monate, war SSIs Imperialism. Wer bisher im Spiel der Nationen keinen Blumentopf gewinnen konnte, darf jetzt aufatmen: Wir konnten den SSI-Programmierer und Imperialism-Mitentwickler Jan Lindner überzeugen, für Euch eine Liste der meistgestellten Fragen und schlüssigsten Antworten zu diesem Spiel zusammenzustellen. Viel Spaß beim Ausprobieren! Colonize and Conquer!

Wenn mir eine zufällig erzeugte Karte besonders gefällt, wie kann ich sie behalten, um darauf öfter zu spielen?
Karten haben ein Schlüsselwort. Um es zu erfahren, drücke „Strg" und klicke auf das Vergrößerungsglas im Terrainfenster. Wenn Du dieselbe Karte wieder erzeugen willst, „Strg"-Klicke auf den Globus im Kartenzimmer, dann tippe das Wort ein.

Wie greife ich eigentlich über's Meer an?
Zuerst mußt Du dem betreffenden Land den Krieg erklären und sicherstellen, daß sich auch eine Deiner Flotten nahe bei der Provinz befindet, die Du angreifen willst. Diese Flotte wählst du an und bringst daraufhin den Mauszeiger über die Stadt, die Du erobern willst. Er verwandelt sich in ein Kanonensymbol, mit dem Du die Stadt anklickst. In der nächsten Runde kannst Du Truppen, die sich in

Deinen Häfen befinden, dort landen lassen, vorausgesetzt, Du verfügst über genügend Kriegsschiffe.

Es ist mir gelungen, ein kleineres Land in mein Empire einzugliedern. Unglücklicherweise werden die dortigen Resourcen aber schon von anderen Mächten ausgebeutet. Was kann ich da tun?
Laß´ einfach Deine neue Kolonie die betreffende Nation boykottieren.

Wie kann ich denn nach Öl bohren, wenn ich gar keines finde?
Erst einmal brauchst Du die Technologie, um Ölförderanlagen zu bauen. Dann schickst Du Deinen Prospektoren in Sumpf, Wüste und Tundra. Sobald Öl gemeldet wird, schickst du einen Ölbohrtrupp hin, um eine Ölpumpanlage zu bauen.

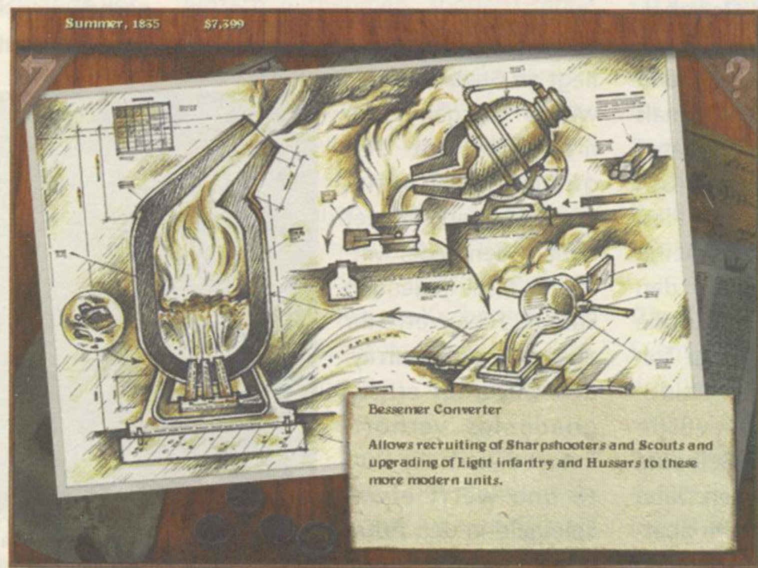
Ich habe einen Hafen gebaut und ihn mit Rohstoffquellen durch eine Eisenbahnstrecke verbunden. Warum werden die Rohstoffe jetzt nicht zu meiner Hauptstadt geliefert?
Du mußt neben dem Hafen auch einen Bahnhof bauen, sonst kann die Fracht nicht vom Zug aufs Schiff verladen werden.

Wenn das taktische Gefecht ausgeschaltet ist, verwendet der Computer dann eine andere Methode, um das Resultat zu berechnen?
Nein. Es ist immer gleich, egal ob Du die Gefechte selbst steuerst oder das dem Computer überläßt, auch wenn zwei Computerspieler gegeneinander kämpfen.

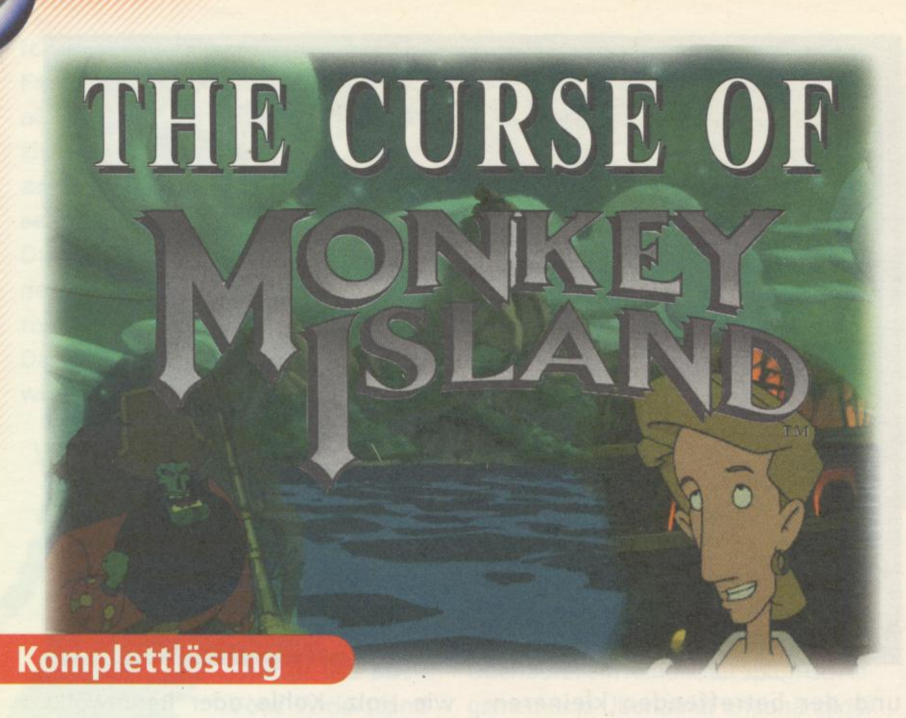
Wie baue ich denn einen Developer?
Gar nicht. Ob Du einen bekommst, hängt von den diplomatischen Beziehungen zwischen Deinem Land und der betreffenden kleineren Nation ab. Sobald das Verhältnis einigermaßen freundlich ist – zumindest ein helles Grau auf der Diplomatie-Anzeige – bekommst Du einen Developer. Du kannst diese Entwicklung beschleunigen, wenn Du Geld ausgibst, um ein Konsulat in dem betreffenden Land zu errichten und dann auch einem Nichtangriffsvertrag zuzustimmen.



Gut, jetzt ist er da, was kann ich mit ihm bewirken?
Ganz einfach: Sobald Du einen Developer erhalten hast, schickst Du ihn in die von Dir bevorzugte kleinere Nation, um dort Rohstoffe wie Holz, Kohle oder Baumwolle auszubeuten. Du findest eine Stelle, die ausgebeutet werden kann, sobald sich der Mauszeiger in einen Geldsack verwandelt. Vergiß nicht: Du mußt möglicherweise Prospektoren dorthin schicken, um nach Mineralien zu suchen oder Farmer, die die dortigen Felder verbessern, damit Dein Developer sie nutzen kann.



Wenn ich eine Weile gespielt habe, greifen mich immer andere Nationen an, aber ich möchte ohne militärisches Engagement gewinnen.
Eine starke Verteidigung ist hier das Geheimnis! Zu Anfang solltest Du schnellstens eine Fregatte bauen, die auf dem Meer vor Deiner Hauptstadt patroulliert. Später im Spiel sollte eine zweite Fregatte größere Kreise ziehen. Falls das nicht funktionieren sollte, versuch's mit zwei Linienschiffen. In jeder Provinz sollte eine kleine Garnison stehen, etwa zwei Fußsoldaten in jeder Stadt sollten genügen. *fe*



Komplettlösung

Und wieder einmal hat unser fleißiger Leser Christian Giegerich zugeschlagen und unter enormen Zeitdruck „The Curse of Monkey Island" durchgepielt. In seiner Lösung sind sowohl die normalen Rätsel, als auch die oberaffig schweren enthalten. Im Anschluß findet Ihr noch ein paar nützliche Tips.

Kapitel 1: Das Ableben des Zombie-Piraten LeChuck

Nach dem Intro schnappt sich Guybrush den Stab von der hinteren Wand und spricht dann den kleinen Piraten an. Während der Unterhaltung stellt sich heraus, daß es sich bei dabei um Threepwoods alten Freund Wally handelt. Beleidigt ihn mehrmals – Momente später kniet „Blutnase" weinend auf dem Flur. Guybrush schnappt sich den Plastikhaken und steckt ihn im Inventar auf den Stab. Benutzt nun die Kanone. In der folgenden Actionsequenz müßt Ihr die vier Beiboote versenken. Dann schaut Ihr abermals aus dem Fenster, unterhaltet Euch etwas mit Skelettkopf Murray und fischt danach den Skelettarm samt Schwert mit der Stab/Haken-Kombination aus dem Salzwasser heraus. Mit dem Säbel wird fix der Kanonenstrick durchtrennt und das Geschütz nochmals abgefeuert. In der Schatzkammer nimmt Guybrush den Beutel mit Spielgeld und den darunterliegenden Diamantenring an sich, der einen feinen Verlobungsring für Elaine abgeben wird... Um das Kapitel zu beenden, schneiden wir das Bullauge mit dem Ring auf.

Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch

Elaine ist zu Gold geworden und es liegt an Guybrush, dies wieder rückgängig zu machen. Hebt den glimmenden Holzscheit auf und betretet danach den in der Mitte der Insel liegenden Sumpf. Hier trefft Ihr abermals auf Murray, den Guybrush erneut gnadenlos verhört. Entert danach die Hütte und werft etwas Spielgeld in den Automaten, um eine große Packung Kaugummi zu bekommen (Oberaffig: Hebt noch den Kleister vom Boden auf). Außerdem zieht der Möchtegern-Pirat noch die Nadel aus der am Boden liegenden Voodoo-Puppe. Zieht Ihr an der Zunge der Alligatorpuppe, erscheint die Voodoo-Frau. Unterhaltet Euch ausgiebig mit ihr, bis Ihr wißt, daß Ihr die Jefahrenbucht finden, eine Crew zusammenstellen, eine Karte entdecken und ein Schiff haben müßt.

Erst dann betretet Ihr die Stadt. Durch die Hintertür des Theaters in der Stadtmitte geht Ihr in die Umkleide. Betrachtet die Jacke neben dem Eingang und nehmt danach die scheinbaren Schuppen an Euch, die sich Sekunden später als Läuse entpuppen. Danach wandert der Zauberstab ins Inventar und wird sogleich auf den Zylinder benutzt. Schnappt Euch jetzt den Handschuh aus der Jackentasche und das Buch aus dem Zylinder. Danach betritt Guybrush die Bühne und spricht mit dem beiden Schauspielern. Spaßvögel können das Buch noch mit einem der beiden benutzen. Im Friseurladen sprecht Ihr mit den vier Insassen und schnappt Euch dann den Kieferknacker (Oberaffig: Schlagt Bill zuerst zweimal auf den Rücken). Nun wartet Guybrush, bis Haggis den Kamm beiseite legt und streut danach die Läuse darauf. Daraufhin muß Röchilieu seine Haarpracht einbüßen und Guybrush kann Platz nehmen, nachdem er sich bei Haggis angemeldet hat. Benutzt einmal den Hebel am



Bei seiner beschwerlichen Überfahrt nach Blood Island läuft Guybrush prompt auf das Riff der Insel auf



LeChuck möchte seinem Erzfeind diesmal ein-für allemal das Handwerk legen



Guybrush Threepwood, seines Zeichens Möchtegern-Pirat

Stuhl und nehmt dann den Stein vom Lehrbuch. Versucht nun, die Schere aus der Decke zu ziehen; was jedoch vergeblich ist. Mit diesem Hintergedanken benutzt Guybrush den Stuhlhebel solange, bis sich die Schere in seiner Reichweite befindet, und steckt sie ein. Danach verlaßt Ihr den Laden wieder. Nächster Halt ist das Gestrüpp zwischen Hühnerrestaurant und Limonadenstand. Schneidet mit der Schere eine Blüte ab und schnippelt den Rest des Gebüsches nieder. Jetzt kann Guybrush seinen Weg in Richtung Jefahrenbucht fortsetzen.

Unterwegs wird der Held von einer Schlange gefressen, nachdem er das Schild vor sich gelesen hat. Nehmt alle Gegenstände zu Eurer Linken auf (3x nehmen) und mischt dann den gefundenen Sirup mit der Blüte. Das Ergebnis bekommt die Schlange vorgeworfen.

Im Treibsand schnappt sich Threepwood ein Schilfrohr und einen Dorn. Kombiniert Ihr beides im Inventar, habt Ihr ein Blasrohr. Bindet den Stein jetzt an einen der Ballons und blast ihn zur Liane hinüber. Mit dem Blasrohr laßt Ihr das gute Stück platzen und durchtrennt somit die Liane. Greift Ihr nach letzterer, erreicht Ihr kurz darauf die Jefahrenbucht. Betrachtet hier das Boot und begebt Euch zurück ins Hühnerrestaurant.

Fragt den Inhaber aus und nehmt Euch danach einen Keks. Dem Gast verpaßt Ihr einen Klaps, worauf Ihr erstmals Grim Fandango kennenlernen. Zieht das Brotmesser aus seinem Rücken und überreicht anschließend dem Inhaber den Kieferknacker, der den Goldzahn des Alten lockern wird. Was jetzt noch fehlt, ist ein Kaugummi – wartet, bis Euer Gegenüber eine Blase macht und zersticht diese dann mit der Nadel. Sammelt den Goldzahn ein. (Einfach: Nehmt Euch die Karte vom Tisch und verlaßt das Restaurant. (Oberaffig: Um die Karte zu ergattern, beißt Guybrush in den Keks hinein und benutzt die vorgefundenen Maden anschließend mit dem Hühnchen auf dem Tisch). Aus den Knochen des Huhns holt er sich den Ausweis. Außerdem könnt Ihr den Zahn nicht einfach mitnehmen, sondern müßt ihn rausschmuggeln. Hierfür kaut Ihr einen Kaugummi und steckt danach den Zahn hinein. Nehmt den Keksschneider und die Kuchenschüssel an Euch. Inhaliert jetzt etwas Helium (aus dem Ballon) und kaut den Kaugummi nochmals. In einer Blase wird der Zahn aus dem Fenster schweben. Benutzt draußen die Kuchenschüssel mit der Matschpfütze, um den Goldzahn zu bekommen.

Die Crew

Fordert Van Helgen im Friseurladen mit dem Handschuh zu einem Duell heraus. Bei der Waffenauswahl schließt Ihr die mittlere Kiste und wählt das Banjo. Nun geht es darum, die Einzeltöne, die Van Helgen hinter jeder Strophe spielt, richtig nachzuspielen (am besten mitschreiben). Ist diese Aufgabe gemeistert, beginnt der Gegner wie wild zu spielen. Nutzt die Gelegenheit, um aus einer der Kisten einen Revolver zu klauen. Mit ihm zerschießt Ihr Van Helgens Banjo. Damit tritt er der Crew bei. Um Bill zum Beitritt zu bewegen, muß Guybrush ihm beweisen, daß er Schätze stehlen kann. Der Beweis dafür: der Goldzahn. Fehlt nur noch Haggis, den Ihr im Baumstammwerfen schlagen müßt.

Hier sind vorerst jedoch noch einige Vorbereitungen zu treffen: Schlendert zum Duellierungsplatz und nähert Euch dort dem Faß. Sägt mit dem Brotmesser einen Fuß des Sägebocks an und setzt den Rum danach mit dem glimmenden Holzscheit in Brand (Oberaffig: Benutzt noch zusätzlich den Keksschneider mit dem übriggebliebenen Gummibaum, um einen Gummistöpsel zu erhalten, den Ihr im Inventar einkleistert.). Zurück beim Friseur, kann Guybrush jetzt Haggis herausfordern und gewinnt dank des künstlichen Baumstammes spielend den Wettbewerb.

Die Karte

Sucht die Cabana im Osten der Insel auf und fragt den Angestellten aus. Zeigt ihm anschließend Euren Ausweis aus dem Restaurant. Danach nimmt sich Guybrush drei Handtücher vom Stapel und taucht sie in den Eimer mit Eiswasser hin-



Der Inhaber des Hühnerrestaurants haut unseren gefiederten Freund im wahrsten Sinne des Wortes in die Pfanne. Beachtet den toten Grim-Fandango-Charakter im Vordergrund.

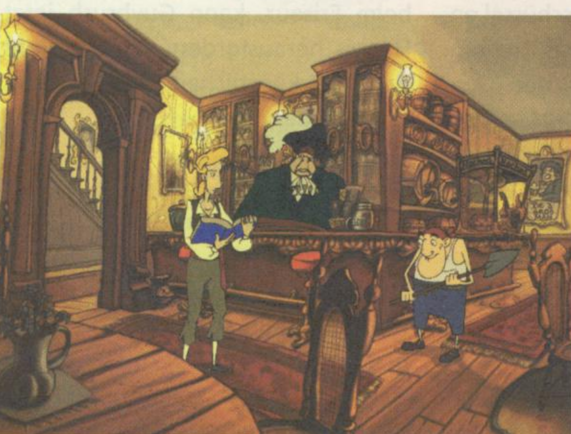
ein. Lauft jetzt den Strand entlang nach hinten. Den heißen Sand überwindet Ihr mit Hilfe der drei Tücher. Am Ende wartet Palido auf Euch, den Ihr ausfragt. Nehmt den Krug mit und verlaßt den Strand durch das Tor wieder. Am Limonadenstand redet Guybrush mit dem Jungen und ersteht eine Limo, worauf er auf einen hinterhältigen Trick hereinfällt. Kurzerhand vertauscht Ihr die beiden Krüge und kauft eine weitere Ladung des süßen Getränks. Hat sich der Rotzbengel verzogen, nehmt Ihr die Kanne an Euch und füllt sie an einer der Wannen nebenan mit roter Farbe. Zurück in der Cabana, taucht Ihr schließlich ein weiteres Handtuch in das Eiswasser und wendet es danach auf den Angestellten an. Das Speiseöl wechselt den Besitzer. Nehmt nun den Umweg zum anderen Strandende und stellt den bodenlosen Krug auf Palidos Bauch. Gießt die rote Farbe hinein, woraufhin Euer Gegenüber an einen Sonnenbrand glaubt und sich herumdreht. Schmiert das Öl über den Kartenabdruck und nehmt den dünnen Film, die Karte, anschließend an Euch.

Das Schiff und die Gouverneurin

Zurück in der Jefahrenbucht, wendet Guybrush die Stöpsel/Kleisterkombination auf das Leck an und rudert zum Schiff hinüber. Sägt dort die Planke mit dem Brotmesser ab und betretet danach den Kreuzer. In der folgenden Unterhaltung soll Guybrush bestraft werden. Da die Planke abgesägt ist, wird er geteert und gefedert zurück an Land befördert. Wer hat Angst vor'm großen Huhn? Richtig: Der Restaurantinhaber.



Pech gehabt – dank des verfluchten Ringes stolpert unser Held von einer Schwierigkeit schnurstracks in die nächste


Guybrush wird beim Studium eines Buches kritisch beäugt.

Ein Besuch bei ihm wird Guybrush zurück in die Jefahrenbucht bringen. Wendet nun im Kochtopf das Bauchrednerbuch auf Kapitän LeChimp an und flüchtet durch das Fenster. Nächster Halt ist das Theater, wo Ihr in der Umkleide die Treppen im Hintergrund hinaufsteigt. Hier trennen sich wieder kurzzeitig die Wege der beiden Schwierigkeitsgrade. Während Ihr im einfachen Modus lediglich den Hebel ziehen und die Knöpfe beliebig drücken müßt, wird im Oberaffig Modus eine bestimmte Kombination abverlangt. Die Lösung hierzu (in Himmelsrichtungen angegeben): NO, SW, W, N, O, NO, NO, O, NW; achte währenddessen auf die Max-Silhouette auf der Bühne!). Sobald das X erscheint, steigt Guybrush wieder nach unten. Schmiert etwas Hühnerfett auf die Kanonenkugeln, um die Bühne freizukriegen, und benutzt danach die Schaufel, um Elaine zu befreien.

Kapitel 3: Drei Laken im Wind

Wählt nach der Zwischensequenz Euren Schwierigkeitsgrad und betrachtet danach die Karte. Im dritten Kapitel geht es ausschließlich darum, die Karte dem Piraten Röchilieu wieder abzunehmen. Zunächst muß ein Schiff im Kanonenkampf besiegt werden, danach geht es dem Kapitän im altbekannten Schwertduell an den Kragen. Legt Euch zuerst mit harmlosen Piraten an und meidet vorerst auf jeden Fall eine Konfrontation mit Röchilieu. Sammelt nach und nach die richtigen Fragen und Antworten für die Schwertduelle – am besten, Ihr notiert Euch alles mit, um den Überblick zu behalten. Habt Ihr Beute gemacht, fahrt Ihr zurück zum Festland, um beim Limonadenjungen die Ausrüstung aufzustocken. Wurden genügend Antworten im Zwei-



Jetzt wird´s spannend: Wie verhalten sich Piraten in auswegslosen Situationen?



Mit unserer Tofu – Maske auf dem Koft wohnen wir der Opferzeremonie der Eingeborenen bei.

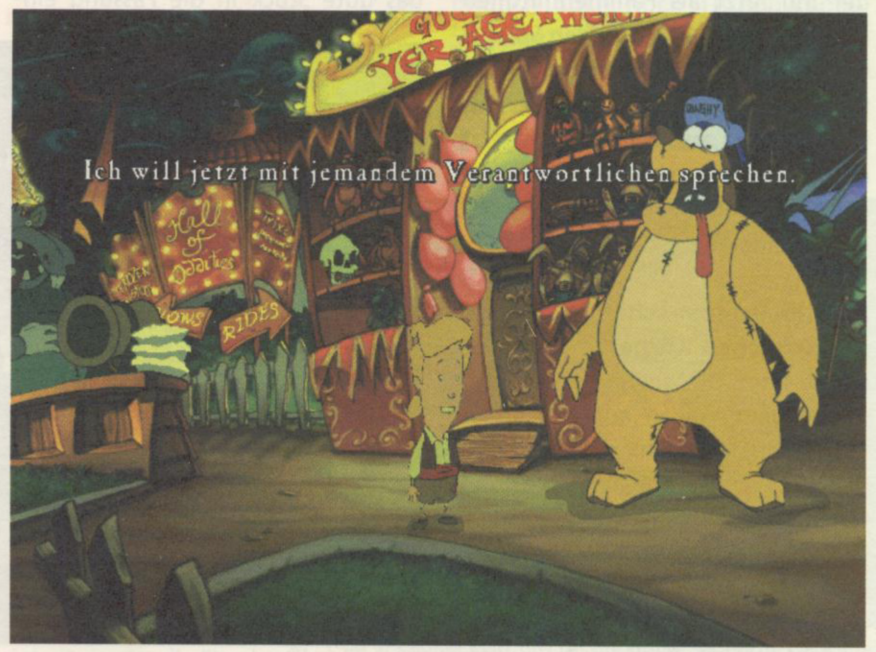
kampf gesammelt (gezielt fragen), könnt Ihr Euch an Röchilieu wagen, der nur mit richtigen Antworten besiegt werden kann. Mit der Karte im Gepäck begibt sich Guybrush endlich nach Blood Island.

Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber

Nehmt die Flasche aus dem Sand (Oberaffig: Öffnet sie mit dem Mund) und sucht die Lichtung auf, auf der sich Elaine befindet. Nächster Halt ist der Friedhof. Stiefelt nach Westen zur Hütte des Totengräbers und schnappt Euch den Hammer samt Meißel. Während im einfachen Modus die Kekse genommen und an den Köter verfüttert werden, reicht Guybrush im Oberaffig-Modus den Biscuit aus dem Hühnerrestaurant dem Hund. Danach nehmt Ihr ein Büschel Hundehaare an Euch. Jetzt sucht Ihr das Hotel auf, wo Ihr von einem der Barhocker das Sitzkissen nehmt und Madame Xima (rechts) ausfragt. Laßt Euch solange die Zukunft vorhersagen, bis Ihr fünf (5!) Todeskarten in den Händen haltet. Betretet das Hinterzimmer und wendet den Meißel auf den Käse an. Den Big-Whoop-Türmagnet steckt Guybrush ebenfalls ein. Auch das Rezeptbuch auf der Theke in der Empfangshalle laßt Ihr mitgehen. Sprecht kurz mit dem Inhaber über seinen Kater und schlagt dann im Rezeptbuch nach einem passenden Gegenmittel nach. Am Strand legt Guybrush das Kissen auf die Steine und schlägt danach mit dem Hammer an den Baum, um das Ei zu erhalten. An der Windmühle pflückt Ihr vom Strauch eine Pfefferschote. Zurück im Hotel, reicht Threepwood dem Inhaber das Ei, das Hundehaar und die Pfefferschote. Kurze Zeit später ist der Barkeeper wieder wohlauf und Guybrush bestellt einen Drink mit „Schirmchen"; den übergroßen Schirm lassen wir im Inventar verschwinden. Öffnet das eben erhaltene Gegenmittel mit dem Meißel und schüttet es danach in Euren Drink hinein, den Ihr anschließend auf Ex hinabstürzt – Guybrush schwinden die Sinne.

Guybrush wechselt die Familie

Öffnet den Sarg mit Hammer und Meißel und befreit Stan ebenfalls aus seinem hölzernen Gefängnis, um Eure Schuldgefühle aus „Monkey Island 2" loszuwerden. Verlaßt den Friedhof, damit sich Stan einrichten kann, und betretet danach sein Büro. Kauft eine Lebensversicherung und bietet den Goldzahn als Pfand an. Die Nägel vom Sarg laßt Ihr einfach mitgehen. Wieder im Hotel, begebt Ihr Euch über die Treppe in den ersten Stock und betretet das vordere Zimmer. Den herausragenden Nagel schlagt Ihr mit dem Hammer durch die Wand und sammelt ihn draußen auf (Oberaffig:



Boshaft legt sich klein Guybrush mit dem Kutter-Köter an. Um ihn in Rage zu bringen, müßt Ihr ihn mehrmals auf seinen Bauch schlagen.

Guybrush muß noch zusätzlich beweisen, daß er der Meistersuppe-Familie ähnlich sieht. Hierzu nehmt Ihr das Portrait und zerschneidet es mit der Schere. Den Umriß haftet Ihr an die vordere Tür, betretet das Zimmer und schaut von innen durch das Bullauge). Verlaßt das Zimmer wieder und betretet das hintere Gemach (Oberaffig: Öffnet die verschlossene Tür mit Stans Visitenkarte). Zieht das Bett herunter und nagelt es mit den Sargnägeln am Boden fest. Den fehlenden Nagel habt Ihr ebenfalls im Inventar. Schnappt Euch das Buch und lest es. Wieder im Erdgeschoß, redet Guybrush nochmals mit dem Inhaber, der ihn jetzt als Familienmitglied anerkennt. Der Versuch, den Spiegel von der Wand zu nehmen, mißlingt – tauscht ihn gegen das ausgeschnittene Portrait aus. Nehmt Euch jetzt das Einmachglas von der Theke und stecht mit dem Meißel Löcher in den Deckel hinein.

Zusammen mit Murray jagt Ihr dem alten Totengräber kräftig Angst ein

Kannibalismus – schädlich für den menschlichen Körper?

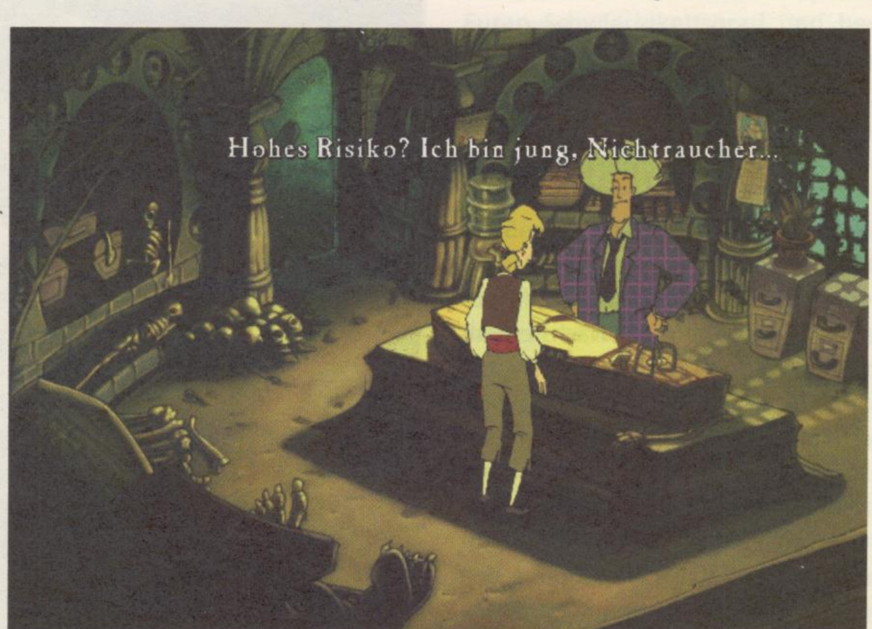
Sucht jetzt die seltsamen Lichter neben dem Vulkan auf. Im Kannibalendorf nehmt Ihr das Tofu und die Tasse an Euch. Ersteres wird mit dem Meißel zu einer lustigen Maske umfunktioniert, die sich Guybrush sofort überzieht. Sucht den Vulkan auf und unterhaltet Euch dort mit Lemonhead, der Euch zur Zeremonie durchläßt. Nach der Zwischensequenz wirft Guybrush nichtsahnend etwas Nachokäse in die Lava und löst somit ein Chaos aus. Zurück bei der Windmühle, benutzt Ihr den Schirm mit den Flügeln und füllt – oben angelangt – das Glas mit dem Inhalt aus dem Faß. Zurück bei Haggis, erzählt uns dieser, daß er seine Lotion für etwas Teerähnliches hergeben würde. Vor dem Hotel lauft Ihr nach rechts und werft den Käse in den Bottich – die kochende Brühe verfrachtet Guybrush anschließend zu Haggis und sammelt dafür die Lotion ein. Bei Elaine könnt Ihr mit Hilfe derer den Ring spielend lösen.

Der Tod des Guybrush Threepwood

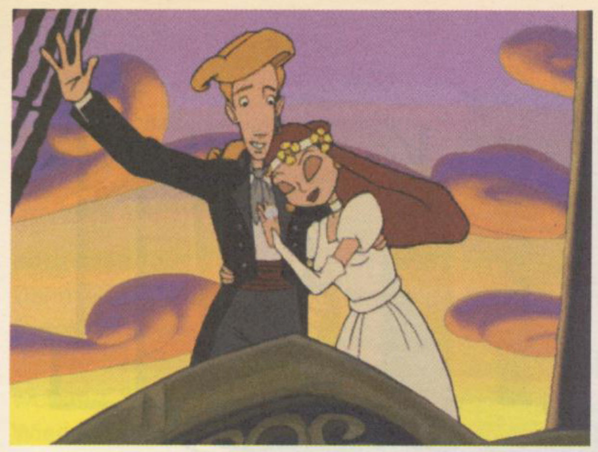
Stellt das Einmachglas mit dem Köder auf den Baumstumpf und fangt damit die Glühwürmchen ein. Deckel drauf und fertig. Mit der erhaltenen Laterne geht´s zum Leuchtturm, wo das gute Stück in die Fassung eingesetzt wird (Oberaffig: Setzt den Spiegel ebenfalls ein). Zurück im Hotel, sterbt Ihr auf altbekannte Weise und werdet diesmal wahrheitsgemäß beerdigt. In der Gruft sprecht Ihr links mit LeChuck´s ehemaliger Braut, fragt sie aus, und geht nach links weiter. Schlendert etwas im Bild umher, damit Ihr von Murray erschreckt werdet. Sammelt ihn ebenso wie das Brecheisen gleich auf und werft einen Blick durch den Riß (Oberaffig: Streicht etwas Kleister auf Murray´s Arm). Mit dem Arm angelt Ihr Euch die Laterne des Totengräbers und stellt sie gleich auf den Sarg hinter Euch. Benutzt jetzt Murray mit der Laterne, um den Alten zu erschrecken. Zurück im Hotel, holt Ihr Euch den Totenschein aus dem Hinterzimmer und haltet ihn Stan unter die Nase. Dieser ist mehr als verblüfft und händigt Euch zähneknirschend Euer Geld aus.

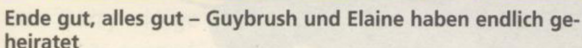
Die Totenkopfinsel

Am Strand sprecht Ihr mit dem Fährmann, der Euch nur zur Insel bringt, wenn Ihr ihm einen Kompaß baut. Hierzu füllt Ihr die Tasse mit Meerwasser, magnetisiert die Nadel mit dem Türmagneten, steckt sie



Zur Abwechslung spielt Guybrush mal den Betrüger: Täuscht Euren Tod vor, um von Stan die Versicherungspolice einfordern zu können..





Ende gut, alles gut – Guybrush und Elaine haben endlich geheiratet



Egal wo sich Gybrush auch zu schaffen macht, es kracht gewaltig.

danach in den Korken und legt ihn schließlich in die Tasse hinein. Reicht dem Fährmann das begehrte Stück und fahrt auf die Insel hinüber. Steigt die Klippe hinauf und bittet den kleinen dicken Mann darum, den Aufzug zu bedienen. Letzteres geht schief – im freien Fall öffnet Guybrush geschwind den Schirm, um den Sturz abzufangen. So betritt Threepwood Andrés Unterschlupf und fordert ihn in der folgenden Sequenz zum Poker heraus. Dank des Geldes von Stan ist das kein Problem. Leider hat Guybrush bereits in der ersten Runde ein schreckliches Blatt auf der Hand – die fünf Tarotkarten schaffen Abhilfe. Danach gehts zurück ins Hotel, wo Ihr mit dem Brecheisen das Bett im ersten Stock wieder aufklappt. LeChucks Braut hat ihren wahren Liebhaber gefunden. In der Gruft nimmt Guybrush den Ring an sich und steckt den Diamanten drauf. Den richtigen Verlobungsring steckt Ihr Elaine an den Finger und schlendert damit schnurstracks in den fünften Akt.

Kapitel 5: Der Kuß des Spinnenaffens

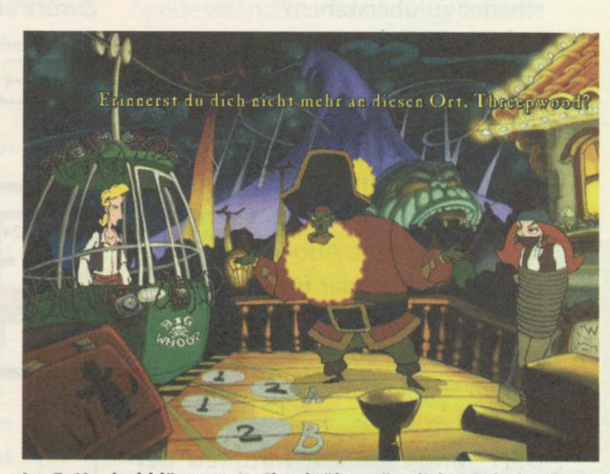
Fragt LeChuck über sämtliche Themen aus – endlich werden alle Geheimnisse gelüftet. Nachdem der Geist von dannen gezogen ist, öffnet der kleine Guybrush die Tür und stiefelt in den Jahrmarkt hinaus. Sprecht mit dem Köter über den Wettbewerb und fragt ihn, ob er Euer Gewicht und danach das Alter erraten könne. Als Preis schnappt Ihr Euch den Anker und legt ihn nun in den Kuchenstapel links. (Oberaffig: Benutzt im Inventar den Rasierschaum mit der Kuchenschüssel und legt den Anker hinein. Jetzt wird der fertige Kuchen auf den Stapel gelegt). Laßt die Ratte die Kanone abfeuern und öffnet danach das Gatter. Jetzt wirft Guybrush selbst einen Blick durch das Loch und kassiert eine richtige Sahnetorte. Zurück beim Köter, stoßen wir ihn solange an, bis er wütend wird und Threepwood in den Kopf beißt. Weiter rechts krallt Ihr Euch den Pfeffer vom Schrank. Bestellt nun ein normales Schneehörnchen und streut den Pfeffer, die Sahne und das Haar darauf. Schließlich beißt Ihr hinein und seid endlich bereit, LeChuck erneut das Handwerk zu legen.

Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf

In der folgenden Sequenz sitzt Guybrush in der Achterbahn des Jahrmarkts der Verdammten. Der Parkur besteht aus vier Stationen, danach beginnt er wieder von vorn. Nehmt Euch stets vor LeChuck in Acht – taucht er auf, springt Guybrush automatisch wieder in seine Lore hinein. Gleich an der ersten Station (Herman Toothrot) greift Ihr Euch das Seil. An Stop Nummer zwei läßt Guybrush das Rumfaß mitgehen. An der dritten Station schließlich krallen sich die Spieler des einfachen Schwierigkeitsgrades die Flasche Öl, während oberaffige Spieler die Laterne öffnen, das Licht ausblasen und die Ölflasche nehmen. Station Nummer vier: Kraxelt den eisigen Weg empor, steckt das Faß unter den Arm des Riesenaffen und das Seil in das Faß. Wieder unten, wartet Guybrush, bis LeChuck auftaucht und benutzt schließlich den Pfeffer mit ihm. Somit wendet sich letztendlich doch noch Threepwoods Schicksal: Endlich können er und Elaine heiraten. Ein wunderschöner Abschluß der Monkey-Island- Trilogie. Herzlichen Glückwunsch! *ps*

Ein wichtiger Tip für mächtige Piraten

Frank Giegerich fand einen Weg, den neuen Gybrush in ein „Monkey Island 1"-Szenario zu katapultieren. Wenn Ihr in der Meistersuppe-Gruft auf einen riesigen Spalt trefft, zwängt Euch durch diesen. Gybrush durchbricht mit seinem Kopf einen Baumstumpf und erspäht den dunklen Wald auf Melee Island. Dort gibt es wundervoll „gerenderte" Tiere zu bestaunen.



Im 5. Kapitel klärt uns LeChuck über sämtliche Geheimnisse der vorherigen Episoden auf. Nichtinteressenten beenden schlichtweg das Gespräch.



Langsam schleicht Ihr durch die düsteren Gänge. Auf einmal ertönt ein knarzendes Geräusch hinter Euch. Schnell dreht Ihr Euch um. Ein Zombie beißt Euch in den Hals und öffnet somit die Pforten der Hölle.

Im Raccoon Forest geschehen merkwürdige Dinge: Die neuen Mitglieder der Raccoon Polizei machen sich auf den Weg, um der Sache auf den Grund zu gehen und landen in einem unheimlichen Haus, wo sie Hunderten von blutrünstigen Zombies und anderen mutierten Geschöpfen gegenüberstehen. Werden sie es jemals schaffen, dieses Abenteuer unbeschadet zu überstehen?

Das Erdgeschoß

In der Empfangshalle (1) sind unsere Helden erst einmal in Sicherheit. Der Ausgang wird allerdings von einem Monster bewacht. Also trennt sich die Gruppe, damit jeder für sich die Villa untersuchen kann.

Wir begleiten Jill. Zuerst schaut sie sich im Speisesaal (2) um und verläßt den Raum in den hinteren Flur (3). Dort findet sie ein Mitglied der S.T.A.R.S., das gerade von einem Zombie angeknabbert wird. Jill flüchtet wieder in den Speisesaal (2), von dem Untoten verfolgt. Hier wird dieser von Barry erledigt. Nun geht Ihr wieder zurück in die Empfangshalle (1). Auch Wesker ist jetzt verschwunden. Jill durchsucht die Halle und erhält bei ihrer Rückkehr einen Dietrich von Barry. Bei Kenneths Leiche findet man noch Pistolenmunition (2x).

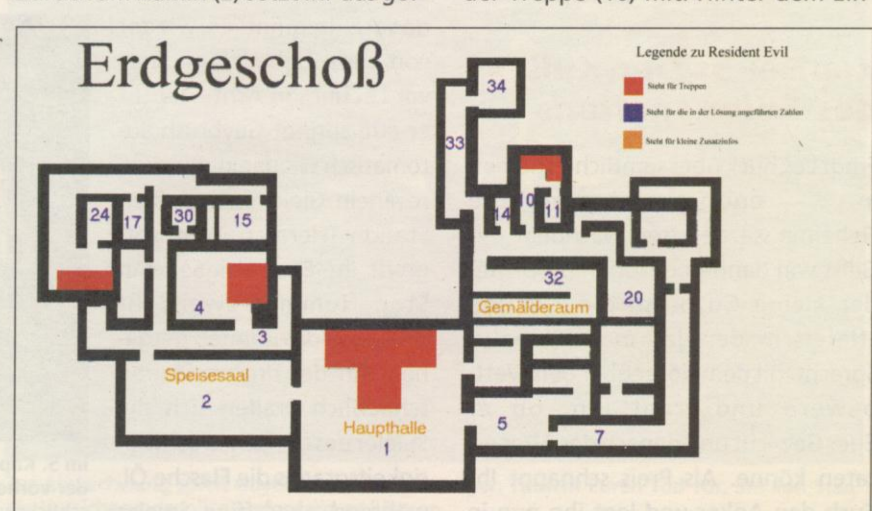
Bevor Ihr weiter in die Bar geht, holt Ihr Euch am besten das Holzemblem aus dem Speisesaal. In der Bar (4) schiebt Ihr den Schrank zur Seite, um an die Noten zu kommen. Diese werden am Klavier benutzt, um eine Geheimtür zu öffnen.

Hier wird das hölzerne Emblem gegen das goldene ausgetauscht. Zurück am Kamin (2) setzt Ihr das goldene Zeichen ein. Daraufhin rutscht die alte Uhr zur Seite. Dahinter findet Ihr den roten Herrenhausschlüssel (Schild).

In der Schüssel der Statue (5) liegt der Plan des Erdgeschosses (erste Tür rechts bei der Eingangshalle). Schiebt die Holztreppe daran, und Ihr bekommt die nützliche Karte. Danach bewegt Ihr die Kommode zur Seite. Im Regal dahinter vesteckt sich auch das erste Farbband.

Die rechte Tür führt in einen Gang (7), der von zwei Hunden bewacht wird. Sind diese kalt gestellt, kümmert Ihr Euch um die Kommode, hinter der Ihr Pistolenmunition finden könnt.

Danach nehmt Ihr die Pflanzen unter der Treppe (10) mit. Hinter dem Ein-



gang (11) entdeckt Ihr neben einem Speicherpunkt auch einen Giftbeutel, der unbedingt mitgenommen werden muß. In der Truhe liegt übrigens noch mehr Munition.

Dann seht Ihr den von Krähen zerfressenen Forest (14). Die Bazooka, die vor ihm liegt, könnte auf Eurem weiteren Weg sehr hilfreich sein... Wieder im Treppenhaus bekommt Ihr von Barry einige äußerst wirkungsvolle Säuregeschosse. Ein weiteres Farbband findet Ihr neben der Schreibmaschine, und außerdem an dem Bett, das sich am Savepoint befindet.

Geht über die Treppe in den Raum mit der Pumpe (15) und werft den Giftbeutel in den offenen Behälter. Daraufhin verabschiedet sich die Riesenpflanze und geht ein. Der Weg zum grauen Herrenhausschlüssel (Ritter) und zu den vier grünen Pflanzen ist nun frei.

In einem weiteren Raum auf diesem Gang seht Ihr Euch auf der Kommode das Tagebuch eines Wissenschaftlers näher an. Zur gleichen Zeit kommt ein Zombie aus dem Schrank, in dem Ihr Granaten findet.

Mit dem grauen Schlüssel könnt Ihr die kaputte Schrotflinte sowie Munition aus dem Regal holen (17). Nun wird mit dem Dietrich die Schublade vom Schreibtisch geöffnet. Nehmt die Granaten mit und geht weiter. Untersucht den Spiegel und öffnet die Kommode hinter dem Regal. Neben den zwei Pflanzen liegt noch ein Farbband im Schrank. Die kaputte Schrotflinte wird jetzt gegen eine neue umgetauscht (20).

Das erste Stockwerk

Auf dem Tisch liegt das Researcher's Will und am Kleiderständer hängt ein Farbband. Hinter dem Setzkasten (22) ist ein



Barry wendet sich unverhohlen gegen uns.



Shark Attack!

Schalter, der betätigt werden sollte. Nachdem das Wasser aus dem Aquarium ausgelaufen ist, wird es weggeschoben und danach auch das Regal. Dahinter liegt wieder einmal Munition, eine rote Pflanze plus Munition, wovon wir mittlerweile wirklich mehr als genug haben. Ein Feuerzeug ist im nächsten Zimmer (23) zu finden. Mit diesem wird der Kamin (21) angezündet. Dafür gibt es die Karte für die erste Etage des Herrenhauses. Das botanische Buch auf dem Tisch (24) sollte auch abgeholt werden.

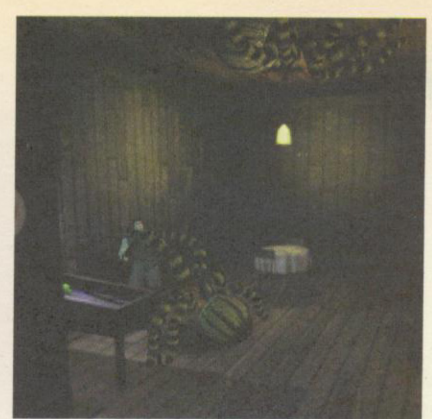
Das Sonnenwappen

Die beiden roten Statuen (25) schiebt Ihr über die Ventile und drückt anschließend den Knopf in der Mitte des Raumes. Die Vitrine wird sich öffnen, und Ihr bekommt so das Sonnenwappen (Sun Crest).

Das Mondwappen

Vor der nächsten Aktion nehmt Ihr den Herrenhausschlüssel (Schild) mit und speichert ab, denn Ihr steht gleich einer Riesenschlange gegenüber (20).

Nachdem diese geflüchtet ist, kommt Ihr an das Mondwappen (Moon Crest). Nach einem solch anstrengenden Kampf bricht man zusammen und wacht einige Zeit später wie-



Eine äußerst gefährliche Spinne vergeht sich an Euch, während ihre Kumpanin gemütlich an der Decke hängt.

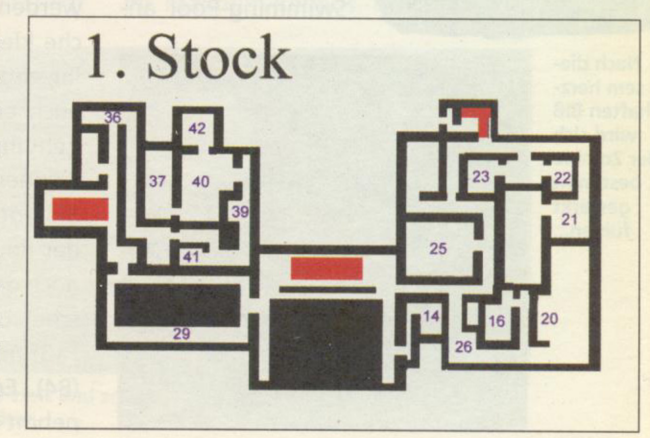
der auf... Um die Ecke findet Ihr auch noch zwei Pflanzen. Sollte es immer noch an Munition mangeln, könnt Ihr Euch im nächsten Raum damit eindecken. Zwei Farbbänder sind hier auch noch zu holen. Dann schiebt man noch den Schrank zur Seite. Dahinter befindet sich ein Geheimraum, in dem ein weiterer Schrank steht, in dem Munition lagert. Um diese nehmen zu können, müssen die Kerzen mit dem Feuerzeug angezündet werden.

Kurze Zeit später trefft Ihr Richard, der verletzt auf dem Boden (26) liegt. Das Serum ist im Regal (29) im oberen Teil des Savepoint (24) zu finden. Die Rettungsaktion ist jedoch umsonst. Bevor Richard das Zeitliche segnet, bekommt Jill aber noch ein Funkgerät von ihm.

Wieder im Erdgeschoß

Das Windwappen

Werft die Statue im Raum über dem Speisesaal nach unten, und geht dann nach unten in den Speisesaal (2) und sammelt den blauen Diamanten aus



den Trümmern auf. Anschließend setzt Ihr bei dem Tigerkopf (30) den blauen Edelstein in ein Auge ein. Nun besitzt Jill auch das Windwappen (Wind Crest).

Das Sternwappen

Für das letzte Amulett muß erst ein Rätsel gelöst werden. Hinter jedem Bild (32) befindet sich ein Schalter. Diese müssen in einer bestimmten Reihenfolge gedrückt werden:

1. **Neugeborenes Baby**
2. **Knabe**
3. **Lebhafter Junge**
4. **Junger Mann**
5. **Älterer Mann mittleren Alters**
6. **Gebrechlicher Mann**
7. **Das Bild in der Ecke als letztes schalten**

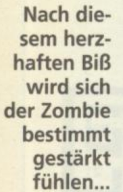
Nun besitzt Ihr auch das Sternwappen (Star Crest).

Die vier Amulette werden jetzt eingesetzt (33). Ist das geschehen, öffnet sich die Tür zu dem nächsten Raum (34). Hier schiebt man die Treppe an das Regal und nimmt die Kurbel mit. Grabscht Euch die Schrotflinte und geht damit in den Garten.

Draußen

Sobald Ihr im Freien angelangt seid, wird sich das Funkgerät bemerkbar machen, das auch gleich benutzt wird. Jetzt nehmt Ihr die Karte am Aufzug (12) mit – achtet aber auf die beiden herumstreunenden Hunde, die kurz darauf angreifen werden. Seid Ihr beim Swimming-Pool an-





Nach diesem herzhaften Biß wird sich der Zombie bestimmt gestärkt fühlen...





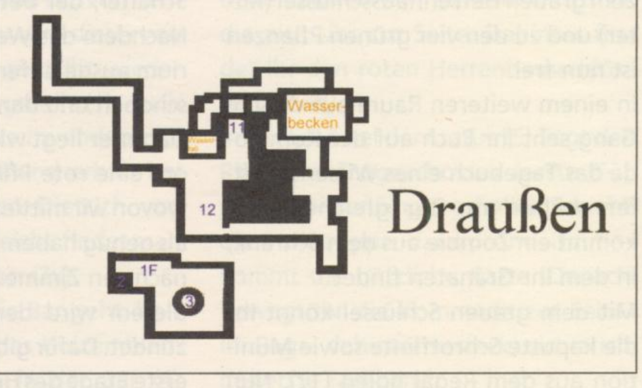
Munter ruiniert ein mutierter Hund die kostbaren Glasscheiben.

gelangt, benutzt Ihr die Kurbel, um das Wasser abfließen zu lassen.

Danach rennt Ihr schnell über das Becken und benutzt den Aufzug (11). Die herunterfallenden Schlangen braucht man überhaupt nicht zu beachten.

Das Wachhaus

Im Wachhaus angelangt, schiebt Ihr die Statue (B1) über das Loch – damit wird verhindert, daß ein Tentakel Euch beim vorbeigehen verletzt. Es kann endlich wieder abgespeichert werden (B2). Legt die Kurbel in die Kiste, und lasst das Heilungsspray und die Munition (Explosive Rounds) aus dem Regal in Eure Taschen wandern. Mit Bazooka und Spray gut gerüstet, betretet Ihr den nächsten Raum. Jetzt bewegt Ihr sofort nach hinten zum Billardtisch, da hier die beiden Riesenspinnen am einfachsten erledigt werden können. Beide Achtfüßler werden nach ihrem Ableben zahlreiche kleine Spinnen hinterlassen, die Ihr einfach zertretet. Ihr könnt aber auch einfach den Raum verlassen – geht Ihr dann wieder hinein, sind die Spinnen weg und Ihr könnt Euch den Billardtisch näher anschauen. Bevor der Raum verlassen wird, nehmt Ihr noch das Farbband (auf einem der Tische) und das Magazin (auf einem Faß) mit. Geht danach in den Raum (B4). Erschießt die beiden Zombies, nehmt das rote (leere) Buch vom Bett



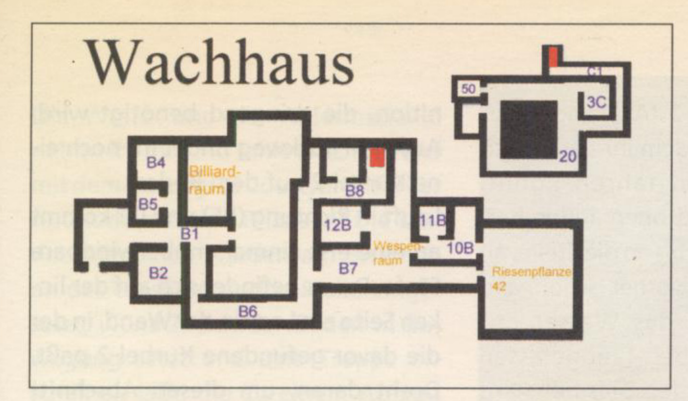
und brecht die Schublade der Kommode auf. Darin befindet sich nochmals Munition. Im Bad (B5) laßt Ihr dann das Wasser aus der Badewanne ab und findet darin den Kontrollraumschlüssel. An der Statue vorbei kommt Ihr über Raum (B6) zu (B7). Hier lauft Ihr dann schnell nach hinten an den Tisch beim Wespennest und nehmt den Schlüssel 002 mit. Auf dem gleichen Weg geht Ihr wieder zurück. Der Schlüssel wird jetzt eingesetzt, um Raum (B8) zu öffnen. Nehmt nun die Schrotflinte, schießt den Zombie ab und holt aus dem Waschbecken die Munition (Clip). Stehlt die Wachhaus-Karte von der Wand (B8) und den »Pflanze 42 Bericht« (liegt auf dem Bett). In der verschlossenen Kommode befinden sich nochmals Shells. Schiebt das linke Regal nach hinten und das andere nach rechts. Dahinter verbirgt sich eine Leiter, die Ihr benutzt, um in den überfluteten Keller zu kommen.

Der Keller im Wachhaus

Die drei Kisten, die in dem Gang (C1) herumliegen, schiebt Ihr an die überflutete Stelle, um eine Brücke zu bauen. Die zwei Pflanzen auf der anderen Seite könnt Ihr mitnehmen.

Über Raum (20) geht's zu (3C), wo Ihr Euch die Pflanze genauer anschaut. Danach marschiert Ihr weiter zum

Wachhaus



nächsten Zimmer (40 Kontrollraumschlüssel benötigt). Eile ist geboten, denn ein Hai hat Eure Spur gewittert. Hier wird dann der Schalter gedrückt, um das kühle Naß abzulassen. Anschließend drückt Ihr den Knopf an der Tür, die den Eingang zu Raum (50) öffnet. An der blinkenden Stelle (C5) findet Ihr noch einen Schlafraumschlüssel (Schlüssel 003) und etwas Munition in den Regalen. Dann geht Ihr wieder zurück zur Leiter und weiter zu (11B), um die Flame Rounds zu holen. Mit dem Schlüssel Nummer 003 öffnet Ihr jetzt die Tür zu (l0B), nehmt das Farbband aus der verschlossenen Kommode mit, so wie das weiße Buch (V-Jolt-Bericht) aus dem Regal. Das rote (leere) Buch wird an der gleichen Stelle wieder eingesetzt, worauf sich eines der Bücherregale verschiebt und eine Tür freigibt, die Ihr aber erst einmal nicht betreten solltet. An der Tür zu (12B) wird solange probiert, bis alle Lichter rot aufleuchten (Code evtl. 345). Drinnen liegen vier leere Flaschen, die Ihr einsteckt. An der Wand steht etwas geschrieben:

1+2=3, 3+4=7, 2+4=6, 6+7=13 und 13+3=16

An der anderen Wand steht:

Wasser=1, Rot=2 Lila=3 und Grün=4

Das alles sind chemische Kombinationen um einen „V-Jolt" zu mixen, wie es auch im „V-Jolt Bericht" (der Bericht ist absolut notwendig) beschrieben ist. Die erste Flasche wird mit Wasser gefüllt und die zweite mit UMB No.2. Kombiniert die beiden miteinander und Ihr erhaltet dadurch eine Flasche NP-003. Eine andere Flasche wird dann mit UMB No.4 gefüllt und mit NP-30O vermischt, was UMB No.7 ergibt. Die nächste Flasche wird nochmals mit UMB No.4 gefüllt und mit UMB No2. kombiniert. Jetzt habt Ihr eine Flasche Gelb-6. Die Flasche mit dem Gelb-6 wird mit UMB No.7 gemischt und schon habt ihr UMB No.13. Mixt Euch noch ein NP-OO3 zusammen und vermengt das ganze mit dem UMB No.13 Jetzt erst habt ihr das gesuchte V-Jolt.

Zurück zu (B8) und die Leiter herunter. In (3C) wird die Pflanze erst mit dem V-Jolt besprüht und danach in (B2) abgespeichert. In (l0B) kann jetzt die Geheimtür benutzt werden. Nehmt die Bazooka mit der Brandmunition mit, um die darin befindliche Pflanze zu erledigen. Paßt hierbei auf die herunterfallende Säure auf – haltet am besten ein Heilungsspray bereit. Nach einem erfolgreichen Kampf sucht Ihr im Kamin nach dem Herrenhausschlüssel (Helm). Braucht Ihr für das Monster zu lange, wird Barry auftauchen und Euch mit seinem Flammenwerfer hilfreich zur Seite stehen. Verläßt Jill den Raum, trifft sie auf Wesker. Das Funkgerät, das klingelt, sobald das Wachhaus verlassen wurde, wird eingeschaltet. Danach geht Ihr wieder zum Herrenhaus, wo einige neue Gegner Euren Weg kreuzen werden. Vor dem Savepoint (11) hat Barry einen Zettel hinterlassen. Er hat im Raum nebenan einige lebensnotwendige Sachen hinterlegt.

Mit dem neuen Herrenhausschlüssel (Helm) verlaßt Ihr (11) und betretet den Raum (14) zu Eurer Rechten. Auf dem Tisch ist ein Schalter angebracht, der das Licht einschaltet. Im Regal liegt das Buch „Flüche Band 1", das bei näherem Betrachten eine Adlermedaille beinhaltet. Es wird wieder abgespeichert, bevor Ihr zu (21) geht. Es sollte auch sicher gestellt werden, daß sich der Herrenhausschlüssel (Helm) im Inventar befindet. Seid Ihr auf einen Kampf eingestellt, geht zum Klavier und schon habt Ihr die Schlange angelockt. Sobald das Reptil in die ewigen Jagdgründe befördert wurde, inspiziert Ihr das Loch. Barry wird mit einem Seil vorbeikommen und Jill nach unten lassen. Leider geht das Tau verloren, was ihn dazu veranlaßt, ein neues zu holen. Zwischenzeitlich schaut Jill sich den Grabstein an, drückt den Knopf, sollte aber keinesfalls die Leiter hinuntersteigen bevor Barry zurück ist. Er bringt ein neues Seil und einen Zahlencode mit. Damit kann die Tür zu (36) geöffnet werden.

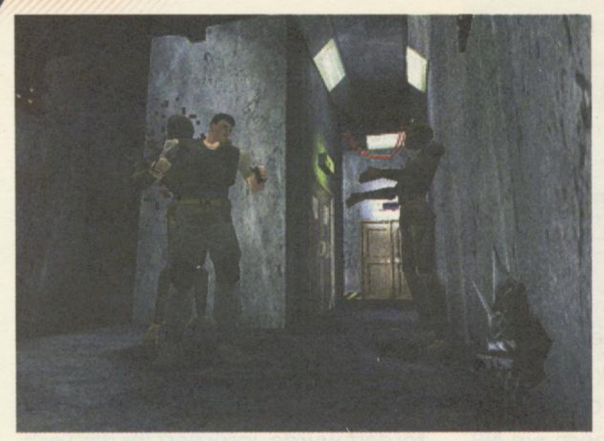
Keller Herrenhaus

Erst jetzt geht Jill runter zum Grabstein und betätigt den Schalter. Dann wird die Leiter hinunter gestiegen. Im Keller angekommen, schießt Ihr die Zombies ab und geht weiter in die Küche. Hier öffnet man eine Tür, hinter der sich eine Treppe befindet, die direkt nach (3) führt. Benutzt den Aufzug am anderen Ende des Raumes, der zu (39) fährt. In (41) findet ihr eine Batterie für den Aufzug Nummer 2 (A2).

In der Bibliothek und auf dem Tisch in (40) liegt ein Scrapbook und rechts von der Tür in der Schublade findet Ihr Magnum-Rounds. Das Regal auf



Barry zielt und schießt dem Untoten flugs die Rübe von der Schulter



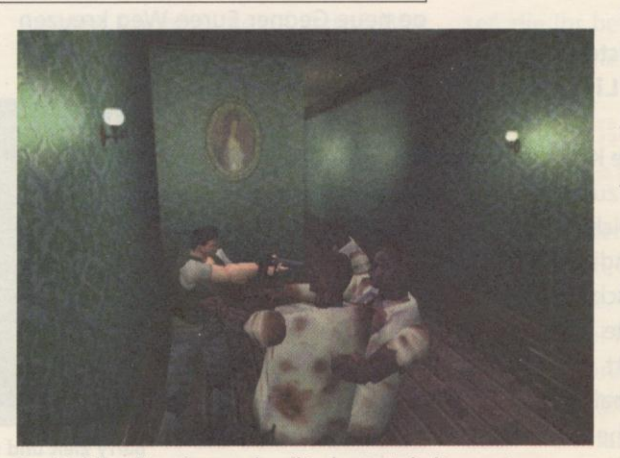
Ein kleiner Happen zwischendurch...

der rechten Seite wird nach oben geschoben und siehe da: Noch eine Geheimtür. Diese öffnet den Raum (42). Schaut zum Fenster hinaus und Ihr seht einen Hubschrauberlandeplatz. Ein Farbband und etwas Munition ist hier auch noch zu entdecken.
In (37) steht eine Statue. Der Schalter rechts davon wird betätigt, um in der rechten Ecke eine Lampe einzuschalten. Schiebt die Statue unter den Lichtkegel und bewegt erneut ein Regal. Dahinter ist natürlich eine Geheimtür, hinter der eine „MO Disc 1" zu finden ist. Jetzt wird es langsam Zeit, die nächste Wumme zu finden.
Kämpft Euch zunächst zu (29) durch und weiter zu (35). Herrenhausschlüssel (Helm) nicht vergessen. Auf der Kommode liegt Munition und auf dem Tisch sammelt Ihr noch die Order auf. Das Hirschgeweih hat auch noch etwas zu bieten. Schaltet erst das Licht aus, um den roten Diamanten an der Wand zu erkennen. Schiebt die Treppe vor die Trophäe und nehmt ihn mit. Geht dann weiter zu (30) und setzt dem Tiger den roten Diamanten ein. Eine nützliche Magnum kommt zum Vorschein. Mit der Batterie und der Kurbel 1 (Vorsicht, es gibt zwei verschiedene!) marschiert Ihr zu (33) und erledigt den Hunter. Danach geht es weiter nach draußen. Die Batterie wird am bisher nicht funktionierenden Aufzug 2 (A2) eingesetzt, mit dem ihr dann nach oben fahren könnt. Lauft oben außen herum, bis an die Stelle, an der vorher schon einmal das Wasser mit Kurbel 1 abgelassen wurde. Diesmal wird sie eingesetzt, um den Pool zu füllen. Der ehemalige Wasserfall weiter unten ist damit stillgelegt und Jill kann ohne weiteres die Leiter dahinter benutzen. Sie führt in die Höhle.
Nehmt jetzt die Tür zu Eurer Rechten und Barry wird Euch begegnen. Auf keinen Fall solltet Ihr mit ihm mitgehen oder auf ihn warten, wenn er Euch darum bittet. Barry verschwindet und Ihr hört einen Schuß. Geht weiter zu (B1) und Ihr werdet nochmals auf Barry treffen. Wenn Ihr weiter zu (B2) geht, findet Ihr Enrico verletzt auf dem Boden liegen. Nach seinem Ableben werden viele Hunter in den Gewölben auftauchen. Immerhin hinterläßt er noch etwas Munition, die dringend benötigt wird. Auf dem Rückweg findet Ihr noch eine Kurbel 2 auf dem Boden.

Höhle

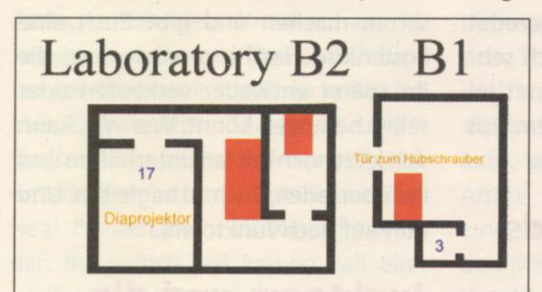
B1 1 B5 B6 B10 B9 B2

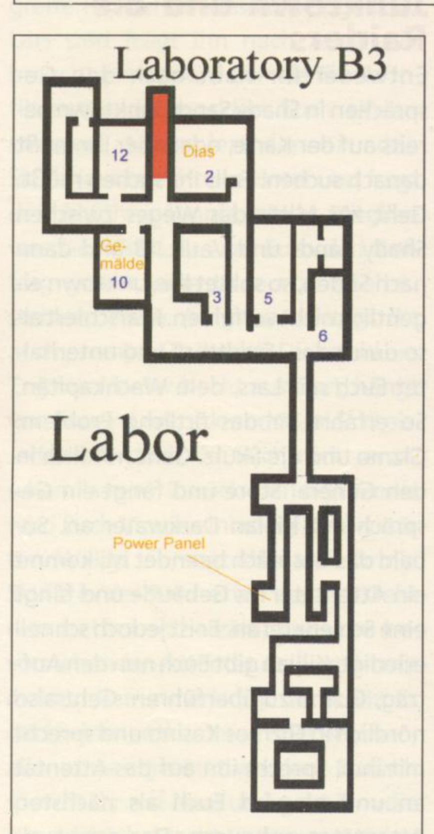
Lauft in Richtung (B5) und Ihr kommt an eine erst einmal unüberwindbare Stufe. Davor befindet sich auf der linken Seite ein Loch in der Wand, in der die davor gefundene Kurbel 2 paßt. Dreht daran, um diesen Abschnitt passieren zu können.
Vor Euch befindet sich nun ein massiver Felsen, der ins Rollen kommt, sobald Ihr in seiner Nähe aufhält. Da hilft nur noch eins: Wegrennen. Dahinter findet Ihr jetzt Flame Rounds. Als Nächstes geht's durch die durchbrochene Mauer, wo man auf einen weiteren Hunter trifft. (B6) wird von einer Spinne bewacht. Nach ihrem Ableben findet Jill in der linken Ecke ein Kampfmesser und ein Farbband auf der gegenüberliegenden Seite. Das Messer setzt Ihr ein, um die Spinnweben vor der Tür wegzuschneiden. Im nächsten Raum geht Ihr erst mal nach links in (B14). Hier wird das Farbband, ein Heilungsspray und eine blaue Pflanze mitgenommen. Auf dem Weg in (B9) werden Euch ein paar Schlangen begegnen.
Benutzt vor dem nächsten Felsbrocken erst dreimal die Kurbel 2, bis die Öffnung sich auf der linken Seite befindet. Den Fels laßt Ihr dann vorbeirollen, während Ihr Euch in der Öffnung versteckt. In der Sackgasse dahinter findet Ihr eine Karte vom Courryard B1 und eine MO Disc 2 an der Wand links davon. In (B10) schiebt Ihr die Statue Richtung Tür und setzt dann mit der Kurbel 2 eine Mauer in Bewegung, die die Statue in die Raummitte schiebt. Jetzt bewegt Ihr die Mauer wieder zur Seite. Das Standbild wird dann über den Schalter geschoben, der eine Klappe öffnet, hinter der das Buch „Flüche Band 2" versteck ist. In diesem Schmöker verbirgt sich die Wolfsmedaille.



Der Heldenalltag kann schnell in harte Arbeit ausarten.

Die Wolfs- und die Adlermedaille nehmt Ihr mit und fahrt anschließend mit dem Aufzug ins Courtyard 1F. Hier findet man einige Pflanzen. Die beiden Medaillen werden am Brunnen an der entsprechenden Stelle eingesetzt, wonach sich der Boden in Bewegung setzt und eine Treppe erscheinen läßt, die zu einem Aufzug führt, mit dem Ihr gleich ins Labor B1 fahrt. Hier benutzt Ihr die nächste Leiter nach B2. Weiter unten in B3 schaltet Ihr in (B3-10) das Licht an und geht zum Bücherregal, das weggeschoben wird, um den dahinter verborgenen Schalter zu betätigen. Jetzt müßt Ihr nach hinten zum Gemälde gehen, wo ein paar Worte zu erkennen sind, die Ihr notieren solltet. Danach schaltet Ihr das blaue Licht wieder aus und durchsucht den Schreibtisch, auf dem ein Brief zu finden ist. Ein Clip und





Wer diese geschmacklosen Tapeten an die Wand gekleister hat, sollte von Chris „besucht" werden.

ein Herb sind hier auch noch zu finden. Jetzt lest Ihr den Brief, der einige wichtige Informationen enthält. Das Paßwort am Ende des Briefes wird mit den Zeichen am Gemälde verglichen und ergibt dann einen Code, den Ihr im Computer in (B3-2) eingebt. (MOLE)

Davor gebt Ihr erst „John" und als Paßwort: „Ada" ein. Damit öffnet Ihr die Türen in B2 und B3. Auf dem Boden liegen noch die Dias, die für die nächste Aktion benötigt werden. Im Gang B2 steht ein Schreibtisch, auf dem sich eine MO Disc 3 befindet. In (B2-17) werden die Dias in den Projektor geschoben, um diesen zu aktivieren. Nun öffnet Ihr die Klappe an der Wand und drückt den Knopf. Dies bewirkt, daß sich eine Säule verschiebt, hinter der ein Regal zu finden ist, in dem der Laborschlüssel liegt. Euer nächstes Ziel ist (B3-12). Hier warten viele Zombies. Links an der Wand befindet sich ein Fax und in den Kartons liegt ein Farbband. Das Paßcode-Lesegerät wird mit einer MO Disc gefüttert, um an den ersten Code zu kommen. Verlaßt jetzt den Raum, geht dann nach rechts und gebt den Code ein. Mit dem Laborschlüssel öffnet Ihr die Tür zu (B3-4) und geht weiter zu (B3-5). Die Kisten werden über die beiden Ventile auf dem Boden geschoben und die Treppe zwischen die Kisten, um in den Luftschacht zu kommen. In (B3-3) kann noch Munition eingesammelt und das zweite Paßcode-Lesegerät mittels MO Disc 2 gefunden werden. Dann sucht Ihr (B3-6) zum Abspeichern auf. Seid Ihr erst einmal in (B3-7) angekommen, marschiert Ihr sofort nach rechts hinten zum Power Panel und schaltet dieses ein. Das letzte Paßcode-Lesegerät gibt's in (B3-8). Ihr füttert es mit der letzten MO Disk. In Raum (B3-9) betätigt Ihr den Power Connection Switch um den Aufzug betriebsbereit zu machen. Danach geht Ihr wieder zu (B3-6) und schaltet anschließend den Aufzug in (B3-4) ein. Barry und Wesker werden Euch begegnen. Ihr kommt zum Tyranten, der, sobald er aus seinem Gefängnis befreit wurde, auf die beiden losgeht. Wurde er besiegt, geht Ihr erst zu Barry und sprecht ein paar Worte mit ihm. Nach dem anstrengenden Kampf gehen die beiden (Barry muß nicht mehr am Leben sein) zu (B3-11) und befreien Chris. Die Codes werden an der Tür eingegeben, um die Zelle zu öffnen. Folgt nun Chris auf dem Weg nach draußen (Richtung B1). Unterwegs findet Ihr eine Batterie, die gleich darauf an der Tür verwendet wird. Nach einer kurzen Verschnaufpause im Aufzug kommt Ihr auf den Hubschrauberlandeplatz. Gleich rechts in der Kiste holt Ihr das Signalfeuer heraus und ruft damit den Hubschrauber. Aber der Tyrant ist noch nicht tot! Versucht ihm erst einmal nur aus dem Weg zu gehen, bis Euer Kumpel aus dem Hubschrauber eine alles vernichtende Wumme abwirft. Damit befreit Ihr die Welt von einem grauenhaften Wesen und einem Freiflug in die Heimat steht nichts mehr im Weg. Lehnt Euch gemütlich zurück und genießt den Abspann. Herzlichen Glückwunsch!



Komplettlösung

Matthias Engels aus Osterburg hat sich auf „Fallout" gestürzt und sein Erfolgsergebnis festgehalten. Beachtet aber, daß für diese Lösungshilfe die komplett englische Version von „Fallout" vorlag und sich so die Eigenamen in der deutschen Fassung unterscheiden können.

Allgemeines

Zur Charakterwahl sind das wichtigste im Grunde viel Hitpoints, hohe Stärke und gute Waffenskills. Es geht im Spiel nun einmal weitestgehend darum, wer wen tötet. Also solltet Ihr bessere körperliche Fahigkeiten als Euer Gegenüber haben. Charisma, Luck und Intelligence sind nicht so wichtig, setzt mehr auf Strength, Endurance, Perception und Agility. Bei den Tag Skills sollte auf jeden Fall ein Waffenskill dabei sein, besser zwei, nämlich Big Guns und Energy Weapons. Weiterhin nützlich sind Lockpick, Science und Unarmed. Perks könnt Ihr wählen, wie Ihr wollt, aber Fast Shot und Action Boy sind hilfreich, auch Skilled oder Gifted können Vorteile bringen. Zum Kampf: Spart immer mit der Munition. Verwendet Schußwaffen nur dann, wenn der Gegner entsprechend stark ist, ansonsten kann eine Ratte oder ähnliches auch mit Messer, Faust oder Power Fist erledigt werden. Versucht immer, die Gegner nacheinander und einzeln zu erledigen. Laßt nicht zu, daß mehrere Gegner Euch gleichzeitig angreifen, stellt Euch deshalb z.B. in einen Türrahmen. Habt Ihr Waffen mit Burst Modus – hierfür eignet sich besonders Minigun und Gatling Laser – könnt Ihr auch mehrere Gegner auf einmal ausschalten, falls diese in einer Reihe hintereinander stehen. Darüber hinaus sollte grundsätzlich mit allen vorhandenen Personen geredet werden. Das Spiel ist eigentlich sehr einfach zu lösen, wenn man mit jedem spricht, da viele Leute einem Tips und hilfreiche Hinweise geben.

Start – Shady Sands und Vault 15

Nachdem die Tür der Vault 13 hinter Euch zuschlägt, solltet Ihr die Höhle erkunden und dabei alle Ratten töten, um so die ersten Erfahrungspunkte zu sammeln. Seid Ihr an der frischen Luft, wird zunächst Vault 15 angesteuert. Auf halben Wege stoßt Ihr auf eine weitere, durch einen grünen Kreis gekennzeichnete Location. Haltet dort und geht ins Dorf. Unterhaltet Euch mit Seth am Tor, handelt mit ihm und holt Euch das Seil. Während der Unterhaltung mit Seth erfahrt Ihr, daß Ihr in Shady Sands seid, und daß die Bewohner Probleme mit Radscorpions und Raiders haben; Seth empfiehlt Euch, mit Aradesh zu sprechen. Sucht Ihn also auf, redet mit ihm und bietet ihm Eure Hilfe an. Im selben Haus befindet sich auch Tandi – sprecht mit ihr. Geht danach zum Doktor und fragt ihn, was er zur Herstellung eines Skorpion-Antiserums benötigt. Verlaßt daraufhin Shady Sands und geht weiter zu Vault 15. Tötet dort alle Ratten im ersten Level, befestigt dann das Seil im Fahrstuhlschacht und klettert hinunter. Erkundet Level 2 und beseitigt alles, was Euch über den Weg läuft. Mit dem in Level 2 gefundenen Seil seid Ihr nun auch in der Lage, zu Level 3 zu gelangen. Auf Level 3 findet Ihr eine Lederjacke (Eure erste brauchbare Rüstung) und eine H&K MP9 Sub-Machinegun, was für den Anfang eine sehr schlagkräftige Waffe ist. Der Chip wird hier nicht gefunden, also geht Ihr nach Shady Sands zurück. Dort angekommen, laßt Ihr Euch von Seth den Weg zu den Radskorpion-Höhlen zeigen. Erledigt alle Skorpione und nehmt so viele Skorpionschwänze mit, wie Ihr tragen könnt. Zurück in Shady Sands, sprecht Ihr abermals mit Seth, dann mit Aradesh und schließlich mit dem Doktor. Er kann aus den Schwänzen das Antiserum machen und gibt Euch eine kostenlose Flasche pro Schwanz, die Ihr später entweder verkaufen oder selbst benutzen könnt. Wer will, kann sich jetzt noch mit Ian unterhalten und Ihn überreden, Euch zu begleiten. Und nun auf nach Junktown...

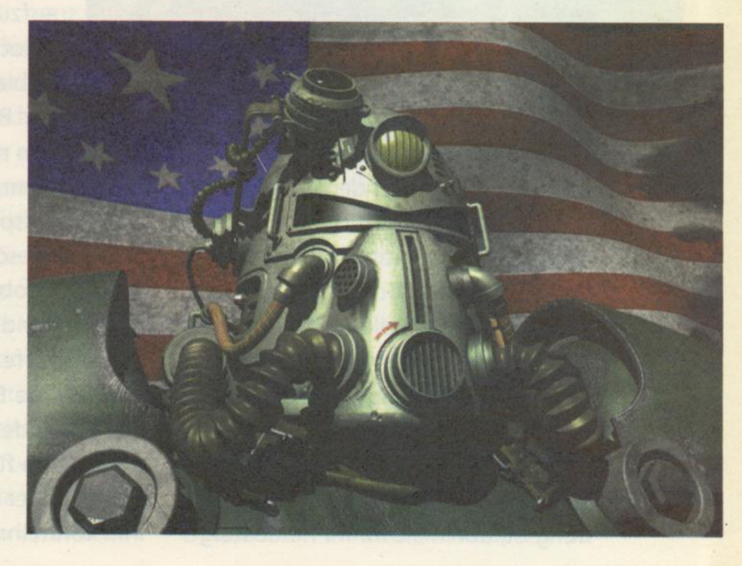
Junktown und die Raiders

Entweder Ihr habt nach den Gesprächen in Shady Sands Junktown bereits auf der Karte, oder aber Ihr müßt danach suchen. Falls Ihr suchen müßt: Geht zur Mitte des Weges zwischen Shady Sands und Vault 13 und dann nach Süden, so solltet Ihr Junktown eigentlich nicht verfehlen. Marschiert also durch das „Stadttor" und unterhaltet Euch mit Lars, dem Wachkapitän. So erfahrt Ihr das örtliche Problem: Gizmo und die Skulz. Geht nördlich in den General Store und fangt ein Gespräch mit Killian Darkwater an. Sobald das Gespräch beendet ist, kommt ein Attentäter ins Gebäude und fängt eine Schießerei an. Er ist jedoch schnell erledigt. Killian gibt Euch nun den Auftrag, Gizmo zu überführen. Geht also nördlich in Gizmos Kasino und sprecht mit ihm. Sprecht ihn auf das Attentat an und er wird Euch als nächsten Attentäter anheuern. Das reicht als

Geständniss auf Kassette aus und deshalb sucht Ihr Killian erneut auf. Nun könnt Ihr Euch etwas aus dem Laden aussuchen – kostenlos. Was hier bevorzugt wird, ist Geschmackssache. Ich habe die Shotgun genommen, aber auch eine Leather Armor ist von Nutzen. Willigt nun auch noch ein, Gizmo fertigzumachen. Wenn Ihr dazu bereit seid, geht zu Lars und redet mit ihm. Er wird Euch zu Gizmo mitnehmen. Der Kampf ist nicht allzu schwierig. Sobald er vorüber ist, lauft Ihr wieder ins Kasino und schnappt Euch die ganze Beute. Teile davon können an Killian verkauft werden, behaltet aber auf jeden Fall ein Iguana-on-a-Stick. Geht damit zum Haus gleich neben dem Kasino, und schon wird Euch der Hund Dogmeat folgen. Ein guter und treuer Kämpfer ist von nun an auf Eurer Seite. Sprecht auch noch mit dem Zwerg unter dem Krankenhaus in Junktown, so kommt Ihr nämlich hinter das Geheimnis von Bobs Imbiss im Hub. Dazu später... Nun noch zu den Skullz. Geht nachts zur Skumm Pit und unterhaltet Euch mit dem Barkeeper Neal. Danach bricht ein Kampf aus, in den Ihr jedoch auf keinen Fall eingreifen dürft! Ist alles vorbei, geht zu Lars und fragt ihn nach Arbeit. Er braucht jemanden, der die Skullz infiltriert und Ihr erklärt Euch einverstanden. Marschiert dann zu den Skullz im Crash House Hotel und fragt den Anführer Vinnie, ob Ihr Mitglied werden könnt. Er wird Euch den Auftrag geben, eine Urne von Neal zu stehlen. Diese Aufgabe erledigt Ihr auch prompt. Ob Ihr den Diebstahl am Tag oder in der Nacht ausführt, hängt von Eurem Lockpick und Steal Skill ab. Jedenfalls dürft Ihr Euch nicht erwischen lassen! Zurück bei den Skullz wird Euch Vinnie einladen, Neal zu töten. Willigt ein, sagt aber, daß Ihr die Skullz in der Bar treffen werdet. Geht nun zu Lars und erzählt ihm vom bevorstehenden Attentat. Dann geht mit ihm zur Bar und erledigt die Skullz. Es darf keiner entkommen oder ergeben; alle müssen getötet werden! Danach sprecht Ihr mit Neal und gebt ihm die Urne zurück. Macht Euch nun auf den Weg zu den Raiders, sie befinden sich etwas südlich von Shady Sands. Dort findet nun ein großes Gemetzel statt: Ihr müßt alle Khan Raiders töten, was mit Shotgun und SMK auch nicht weiter schwierig sein sollte. Ihr bekommt eine Menge Erfahrungspunkte und gute Beute. Vergeßt nicht, hinter dem Gebäude nachzusehen, da sich auch dort zwei bis drei Raiders versteckt halten. Mit dieser fetten Beute begebt Ihr Euch anschließend zum Hub.

Der Hub und Deathclaw Nummer 1

Der Hub befindet sich etwas südwärts von Junktown und ist die Handelsmetropole der Wastelands. Unterhaltet Euch auch hier mit allen Leuten, die Euch begegnen. Geht zur Far Trading Co. in der Mitte der Stadt. Dort bekommt Ihr den Auftrag, etwas über die vermißten Caravans herauszufinden. Östlich ist obendrein ein gutes Waffengeschäft, die Preise sind allerdings recht gesalzen. Falls Ihr das Geld habt, besorgt Euch dort eine Combat Armor und/oder einen Flamer oder eine Combat Shotgun. Geht nun zu den Maltese Falcons und sprecht mit Kane, der Euch mit in den Keller nimmt, wo Ihr eine Unterhaltung mit Decker habt. Nehmt seinen Auftragsmord ruhig an, es gibt gutes Geld. Der zu tötende Daren Hightower besitzt einen ganzen Stadtteil (die Heights) plus einiger Wächter. Marschiert nun zur örtlichen Polizei und erzählt den Hütern des Gesetzes von dem Auftrag. Der Captain wird euch anbieten, bei der Festsetzung Deckers zu helfen. Willigt ein, geht aber noch nicht weiter darauf ein. Jetzt marschiert Ihr erst einmal zu den Heights. Tötet alle Anwesenden und sammelt die Beute ein. Euer Karma wird etwas leiden, aber der Auftrag ist ja auch freiwillig. Zurück bei den Maltese Falcons, wird Euch Kane Euer Geld geben. Sprecht ihn auch auf einen weiteren Auftrag an. Euer nächstes Opfer ist die Hohe Priesterin der Kathedrale. Begebt Euch dorthin (im Süden, bei den Water Merchants), und tötet sie sowie alle Anwesenden. Bei den Maltese Falcons holt Ihr Euch dann Euer Geld ab und redet noch einmal mit Decker. Bei der Polizei erklärt Ihr Euch bereit, Decker auszuräuchern. Nachdem Ihr mit ihm fertig seid, sucht Ihr diesen Ort noch einmal auf und sammelt die Beute ein. (Übrigens: Wer will, kann die Water Merchants dazu bringen, Wasser an Vault 13 zu liefern). Ihr verlaßt den Hub, kehrt aber gleich zurück und geht auf der Stadtkarte zur Höhle. Dort befindet sich eine der gefürchteten Deathclaws, die kein leichter Gegner ist. Um mit ihr fertigzuwerden ist ein Flamer am besten geeignet. Habt Ihr sie erledigt, begutachtet Ihr den fast toten Supermutanten und nehmt das Holotape an Euch. Damit geht Ihr zur Far East Trading Co und holt die Belohnung ab, denn Ihr habt ja herausgefunden, was die Caravans geholt hat. Redet mit Bob bei Bob´s Iguana on a Stick. Sprecht ihn auf Doc Morbid an und Ihr könnt Euch ein Schmiergeld sichern. Habt Ihr den entsprechenden Erfahrungslevel, solltet Ihr mit der Person reden, die im äußersten Süden von Downtown in einer Ruine herumsteht. Der Typ hat ein Problem mit Raiders, also bietet Ihr ihm Eure Hilfe an. Räuchert seine Farm aus, ein guter Revolver ist der Dank. Nun ist´s Zeit, den Water Chip zu besorgen. Deshalb geht´s jetzt nach Necropolis.



Necropolis & Vault 12

Necropolis sollte bereits auf Eurer Karte sein. Falls nicht, findet Ihr es östlich vom Hub. Erledigt rst alle Ghouls an der Oberfläche, sucht dann den Eingang in die Unterwelt, in die Ihr durch einen der Kanaldeckel kommt. Dort werdet Ihr früher oder später auf einen Ghoul stoßen, der Euch anfleht, nicht zu schiessen. Kommt dieser Bitte nach und hört ihn an. Durch das Gespräch findet Ihr heraus, daß Ihr hier in der Nähe den gesuchten Water Chip finden könnt. Vorher solltet Ihr jedoch die Wasserpumpe für die Ghouls reparieren und die Supermutanten an der Oberfläche erledigen. Bewegt Euch nach Norden und verlaßt die Kanalisation. Dort wird Euch ein großer Supermutant auffallen, der an einem anderen Kanaldeckel steht. Geht durch ihn hindurch, da Ihr dort die Teile für die Pumpe finden werdet. Begebt Euch mit dem Material zurück zum Ghoul, der Euch einen Stapel Elektronikbücher dafür gibt. Lest sie durch, dadurch steigert sich Euer Repair Skill. Wieder beim Supermutanten, betretet Ihr das Gebäude, in dem die Wassermaschinerie ist. Dort werdet Ihr von einem weiteren Supermutanten aufgehalten, was zum Kampf führt. Mit Flammer und entsprechendem Level dürfte das aber kein großes Problem sein. Ihr ergattert noch ein Lasergewehr. Bei der Wasserpumpe in der großen Halle werden nun die Teile benutzt, um sie zu reparieren. Wieviele Versuche Ihr dafür braucht, hängt von Eurem Repair Skill ab. Danach geht Ihr in den östlichen Teil des Gebäudes, wo ein kleiner Raum mit einer Brunnenöffnung ist, durch die Ihr Ihr hinabsteigt. Ihr findet eine weitere Vault – Nummer 12. Sie wird von „erleuchteten" Ghouls bewacht, die Euch aber keine Schwierigkeiten machen. Erkundet die gesamte Vault. Im Level 3 ist ein einziger funktionierender Computer, den Ihr Euch genau ansehen solltet. Voila! Euer eigener Water Chip. Nehmt ihn mit, geht zum Ghoul zurück und führt ein letztes Gespräch. Dann marschiert zurück zu Vault 15 (Übrigens: Wer eifrig sucht, findet eine Plasmapistole in der Kanalisation von Necropolis, die sich gut verkaufen läßt).

Vault 15

Gebt nur den Water Chip beim Overseer im Command-Level ab und geht aus der Bibliothek zurück zum Overseer. Er gibt Euch einen neuen Auftrag: Ihr sollt den MutantenFührer finden und die Quelle zerstören. Auf zum Boneyard, südlich vom Hub.

Boneyard

Unterhaltet Euch wie gehabt mit allen Personen; früher oder später redet Ihr so mit Bürgermeister Zimmerman. Er gibt Euch den Auftrag, die Anführerin der Blades auszuschalten. Geht also zu den Blades und sucht sie auf. Unterhaltet Euch mit ihr, um rauszufinden, daß sie unschuldig ist und stattdessen die Wachmannschaft von Adytum für Zimmerman Juniors Tod verantwortlich war. Sie gibt Euch das Beweisstück und den Auftrag, die Gunrunners im Osten aufzusuchen. Dafür müßt Ihr jedoch durch das „Deathclaw-Gebiet". Hier findet Ihr zwei der Biester, die getötet werden müssen. Nun geht weiter zu den Gunrunners, mit dessen Anführer Ihr sprechen müßt. Er bietet Euch ein Geschäft an: Ihr sollt das Deathclaw Problem ein für allemal beseitigen und erhaltet als Gegenleistung Waffen für Euch selbst oder aber für die Blades. Des Karmas (und des folgenden Kampfes) zuliebe sollte man sich für letzteres entscheiden. Sprecht aber auch mit Zack, denn bei ihm könnt Ihr – außer dem Gatling Laser – die besten Waffen erstehen. Kauft Euch eine Minigun und Munition sowie ein Plasmagewehr mit Munition. Mit dieser Ausrüstung sollte es Euch gelingen, Mother Deathclaw zu zerhäckseln. Geht also zurück zum Deathclaw-Gebiet westlich der Gunrunners und untersucht das große Gebäude. Geht die Treppen hinunter und speichert ab! Nun kann der Kampf beginnen...

Schießt Big Mama zunächst mit dem Plasmagewehr an, dann rückt Ihr der Guten mit der Minigun oder der Flamer auf den Pelz. Sobald sie erledigt ist, vernichtet Ihr sämtliche Eier. Anschließend sucht Ihr die Gunrunners auf, denn Ihr habt ja den Auftrag erledigt. Auf dem Weg dorthin untersucht doch mal die Leiche im Deathclaw-Gebiet und nehmt die Teile mit. Die Führerin der Blades will sofort loslegen. Vorher könnt Ihr auch noch mit Zimmerman reden, doch es läuft alles auf das Gleiche hinaus: Einen langen Kampf gegen die gesamte Wachmannschaft vom Adytum. Sprecht danach mit Miles. Er wird für die gefundenen Teile dankbar sein, da es sich um die Stücke einer Hydropumpe handelt. Er will, daß Ihr diese noch zu Smitty bringt. Smitty befindet sich entweder ebenfalls im Adytum, oder aber im Untergrund von Hub Oldtown bei der Thief Guild. Habt Ihr das erledigt, wird Smitty Euer Plasmagewehr (das Ihr mitbringen müßt) noch etwas verbessern. Geht nun noch zum westlichen Teil von Boneyard und unterhaltet Euch mit Katja und Nicole, der Anführerin der Followers. Dann geht's weiter zur Brotherhood of Steel im Norden...

Brotherhood of Steel und The Glow

Bei der Brotherhood angekommen, unterhaltet Ihr Euch mit einer der Wachen und zeigt Interesse, beizutreten. Daraufhin bittet man Euch, etwas Bestimmtes an einem gewissen Ort im Süden zu suchen und zurückzubringen. Reichlich mysteriös... man sagt Euch nur etwas von „Ruins of the Ancient Order". Begebt Euch zum Glow, denn

dort ist dieser geheimnisvolle Ort. Ihr müßt aber ein Seil dabeihaben! Seid Ihr am Glow, befestigt Ihr das Seil am überhängenden Stahlträger und laßt Euch hinunter. Nun müßt Ihr zur gegenüberliegenden Seite gehen und von dem Toten mit der Power Armor die Acces-Card mitnehmen, auch das Holotape ist sehr wichtig! Nehmt auch alles andere, was nützlich sein könnte, mit. Weiter geht es in die tieferliegenden Stockwerke. Sammelt, wie gehabt, alles auf, besonders die Holotapes. Früher oder später stoßt Ihr auf den Supercomputer. Unterhaltet Euch mit ihm und ladet alle Informationen auf Euren PipBoy 2000 runter. Im tiefsten Stockwerk kommt Ihr zu den Generatoren. Repariert einen davon, und schon wird das Gebäude wieder mit primärer Power versorgt. Fahrt anschließend mit dem zweiten Fahrstuhl in die Stockwerke 4 und 5 und erkundet alles – achtet dabei auf die Sentry Robots! Habt Ihr alles gesehen, macht Euch wieder auf den Rückweg zur Brotherhood of Steel. Sagt der Wache, daß Ihr das Gewünschte gefunden habt. Sprecht dann mit dem Ältesten, der sich im Level 4 befindet. Er wird Euch den Auftrag geben, die Mutantenbasis zu finden. Als Belohnung bekommt Ihr dafür von Michael im Level 1 eine Waffe Eurer Wahl. Zusätzlich solltet Ihr Euch eine Power Armor unter den Nagel reißen. Es gibt zwei Möglichkeiten, dieses Objekt zu erhalten: Ihr marschiert in den Repairshop im dritten Level und sprecht mit dem, der für diese Dinge verantwortlich ist. Er würde Euch eine geben, jedoch fehlt ein dringend benötigtes Teil. Deshalb geht Ihr zu Michael in Level 1 und fragt ihn danach. Seid Ihr hartnäckig genug, gibt er es Euch ausnahmsweise ohne Genehmigung. Damit lauft Ihr zurück zu Level 3. Ihr müßt zwar die Armor selbst reparieren, aber mit einem gutem Skill ausgerüstet ist das kein Problem. Alternativ könnt Ihr im Hub Downtown das Gebäude gleich neben Harold aufsuchen. Dort wird ein Brother gefangengehalten. Es gibt da jedoch ein Problem: Ihr müßt zunächst die Sklavenhalter erledigen und dann irgendwie die verschlossene Tür öffnen. Habt Ihr das geschafft und sprecht bei der Brotherhood mit Michaels Vorgesetztem, könnt Ihr hier eine Power Armor abstauben. Ein Tip zur nochmaligen Verbesserung der Armor: Sucht damit Miles im Adytum/Boneyard auf. Er gibt Euch den Auftrag, aus der Bibliothek im Hub ein paar Bücher zu holen. Für 750 Caps behandelt Miles die Armor mit Chemikalien, wodurch sie etwas widerstandsfähiger wird. Nun aber zur Mutantenbasis...

Mutantenbasis & die Cathedrale

Die Basis der Mutanten liegt im äußersten Nordwesten der Karte. Fangt keinen Kampf an! Seht Euch nur kurz um und geht dann zurück zur Brotherhood. Erstattet dem Ältesten Bericht. Er schickt Euch zu einer Sitzung, worauf Ihr alles noch einmal erzählen müßt. Sie willigen ein, Euch drei Ritter mitzugeben, um den Eingang der Basis auszuräuchern. Die Basis selbst müßt Ihr allerdings allein erledigen. Dafür sollte zunächst noch etwas Erfahrung gesammelt werden, diese Ihr am besten in der Cathedrale südlich vom Boneyard erlangt. Also los.... Sprecht zunächst mit allen Anwesenden. Es gibt zwei Möglichkeiten, um durch die verschlossene Tür zu Morpheus zu kommen. Entweder ergattert Ihr eine Purpur-Robe und gelangt dadurch an die Badge, um die Tür zu öffnen, oder Ihr ballert auf alles, was Euch umgibt, ab, sammelt eine Badge auf und öffnet die Tür.Geht ganz nach oben und erledigt Morpheus und seine Nightkin Guards. Nehmt die graue Badge von Morpheus und öffnet damit die verschlossene Tür auf Level 1. Habt Ihr den dortigen Supermutanten erledigt, erhaltet Ihr endlich die stärkste Waffe im Spiel, den Gatling Laser. Geht nun ins Kellergeschoß. Dort gibt es ein Regal, daß scheinbar keine Funktion hat. Benutzt Ihr es jedoch dreimal, öffnet sich eine Geheimtür zu einer Höhle, die zu einer weiteren Vault führt. Falls dies nicht funktioniert, stellt Euch einfach vor die Geheimtür – erkennbar an der etwas anderen Farbgebung – und ein Novize tritt heraus. Erkundet diese Vault gründlich, allerdings ist Vorsicht geboten, da sich Kämpfe nicht vermeiden lassen. Im letzten Level der Vault trefft Ihr auf den Mutant Master. Stellt Euch hinter eine der Säulen, so daß Euch weder der Master noch die Mutanten direkt erschießen können. So könnt Ihr alle Kreaturen einzeln erledigen und Euch dann in Ruhe den Master vorknöpfen. Alternativ dazu könnt Ihr mit dem zweiten Fahrstuhl auf Level 3 und gutem Lockpick Skill ins Level 4 hinunterfahren, und dort mit gutem Science Skill die Atombombe scharfmachen. In beiden Fällen habt Ihr fünf Minuten Zeit, um aus der Kathedrale rauszukommen. Zurück zur Brotherhood...

Military Base

Bevor Ihr dort hingeht, wird kräftig Sprengstoff besorgt, am besten von Tiny im Adytum. Das braucht Ihr, um die Kraftfelder auszuschalten. Ihr solltet alle Supermutanten an der Oberfläche erledigen und Euch von dem nun toten Türwächter die Codenummer für das Tor holen (ist auf dem zerschmolzenen Holotape).Grundsätzlich gilt: Rote Kraftfelder könnt Ihr durchschreiten (mit etwas Schaden an Euch selbst!), gelbe nicht. Aber man kann hindurchschießen! Ihr könnt jedes Kraftfeld „abschalten", indem Ihr eine Sprengladung daneben plaziert. Erledigt erst Level 1, dann 2 und zuletzt Nummer 3. Auf Level 3 umsteigen in einen anderen Fahrstuhl. Der Aufzug im äußersten Osten der Karte funktioniert nicht, nur der in der Mitte. Auf Level 4 habt Ihr eine kleine Unterhaltung mit dem Lieutenant der Mutanten. Wenn Ihr ihn und seine Vasallen ins Mutanten-Valhalla geschickt habt, geht´s zur Kommandozentrale auf dem selben Level. Hier wird der Kontrollcomputer benutzt. Laßt Euch die Sicherheitscodes zeigen und hackt Euch ins System. Stellt alles auf Selbstzerstörung, am besten fünf Minuten Silent Countdown. Macht, daß Ihr aus der Basis rauskommt und erfreut Euch am coolen Abspann! *cis*



NBA Hang Time

Redaktionsintern haben wir einige nützliche Cheats zu „NBA Hang Time" gesammelt, die Ihr einfach während des Spiels eingeben müßt.

Cheat:	Wirkung:
025	Baby-Modus
111	Tournament-Modus
120	Schnelles Passen
273	Klaut die Turbo-Leiste
384	Maximale Geschwindigkeit
390	Keine Fouls
461	Unendliche Turbos
552	Hyper-Geschwindigkeit
616	Maximales Blocken
709	Schnelle Hände
802	Maximale Kraft
937	Kein Goal Tending



„Normale" Hockey-Spiele sind langweilig, im Vergleich zu unseren Cheats...

NHL Hockey ´98

Unser Leser Markus Ganz spielte fleißig „NHL Hockey ´98" und schickte uns flugs die folgenden Cheats. Gebt sie – wie in NBA Hang Time – während des Spiels ein.

Cheat:	Wirkung:
Mantis	Spieler haben verlängerte Arme, Beine und Nacken
Nhlkids	Kleine Spieler
Homegoal	Tor für die Heim-Mannschaft
Awaygoal	Tor gegen die Heim-Mannschaft
Penalty	Verursacht einen Penalty
Injury	Verursacht eine Verletzung
Zambo	Zamboni kommt auf das Eis
Victory	Traumhaftes Feuerwerk
Flash	Blitzlicht-Gewitter
Spots	Pre-Games-Lichter
Check	Es kommt immer zu einem Bodycheck
Grab	Es kommt immer zu einem Stockhalten
Stanley	Abschluß-Video
Eaeao	Aktiviert EA Blades Team

Bleifuß Fun

Neben den NHL-Cheats schickte uns Markus Ganz auch folgende, nützliche Codes zu „Bleifuß Fun". Tippt sie rasch während des Titel-Bildschirms ein.

Cheat:	Wirkung:
Strings	Alle Feinde sind platt
Svinpole	Verändert die Kamera-Perspektive
Skunk	Zeigt nur noch die Räder Deines Autos
Filmjolk	Droge-Modus
Slasktratt	Alle Wagen sind anwählbar
Surmule	Alle Rennstrecken sind auswählbar
Banarne	Zieht das Auto nach oben
Rabbitdreamer	Jupiter-Schwerkraft

Need for Speed 2 SE

Zu Electronic Arts´ Special Edition von „Need for Speed 2" haben wir im Internet unter der Seite: http://www.avault.com/cheat/nfs2sec.asp einige äußest hilfreiche Cheats aufgespürt, die Ihr im Hauptmenü eingeben müßt.

Cheat:	Wirkung:
tombstone	Bonus Auto
bomber	Weiterer Bonus Wagen
slip	Zeitlupe
fzr2000	Geniales Bonus Auto
pioneer	Pioneer modus, sehr schnell
hollywood	Geheime Strecke

Overboard!

René Rottke war so freundlich, uns sämtliche Level-Codes zu Psygnosis´ „Overboard!" zu schicken. Dadurch könnt Ihr bis in Welt fünf vordringen und den Feinden ordentlich eins auf die Mütze geben.



Um vor diesem großen Ungeheuer zu entfliehen, gebt doch einfach mal das Paßwort für den nächsten Level ein

Welt:	Code:
2	Fisch, Fisch, Anker, Galeone, Schädel, Anker
3	Galeone, Schädel, Schädel, Fisch, Anker, Schädel
4	Schädel, Schädel, Anker, Galeone, Fisch, Fisch
5	Anker, Galeone, Fisch, Schädel, Fisch, Galeone

Resident Evil

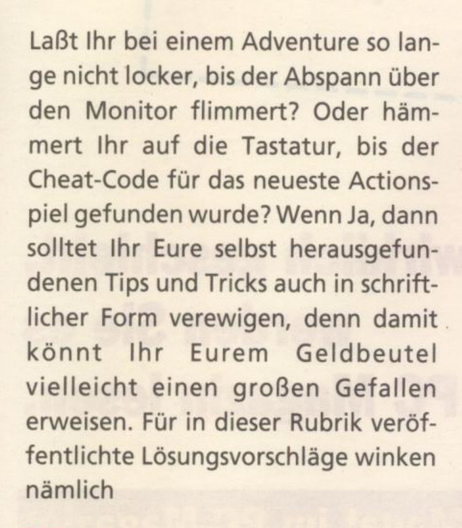
Passend zu unserer Komplettlösung auf Seite 20 präsentieren wir Euch hier die von René Rottke eingesandten Hex-Codes zu „Resident Evil". Dazu öffnet Ihr einfach ein Savegame in einem Hexeditor. Die Inventory-Plätze sind zwischen den Offsets 324 und 332 zu finden. Beachtet allerdings, daß jeder Platz im Inventar zwei Bytes groß ist. So ist der erste Freiraum auf 324 und 325, der zweite auf 326 und 327 und so weiter.

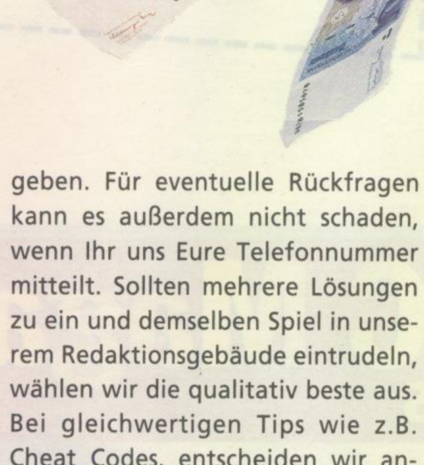


Nicht über unsere Hex-Codes grübeln, ausprobieren!

Wert:	Gegenstand:
0100	Kampfmesser
02FF	Baretta mit 255 Schuß
03FF	Shotgun mit 255 Schuß
04FF	Colt Phyton mit 255 Schuß Dum-Dum-Munition
05FF	Colt Phyton mit 255 Schuß Magnum-Munition
06FF	Flammenwerfer
07FF	Bazooka mit 255 Explosiv-geschossen
08FF	Bazooka mit 255 Säuregeschossen
09FF	Bazooka mit 255 Brandgeschossen
0AFF	Raketenwerfer mit 127 Munition
0BFF	255 Munition für die Baretta
0CFF	255 Muniton für die Shotgun
0DFF	255 Dum-Dum-Geschosse für die Phyton
0FFF	Volle Ladung für den Flammenwerfer
10FF	255 Explosivgeschosse für die Bazooka
11FF	255 Säuregeschosse für die Bazooka
12FF	255 Brandgeschosse für die Bazooka
2F7F	127 Farbbänder zum Abspeichern

Da lacht der Geldbeutel!





Laßt Ihr bei einem Adventure so lange nicht locker, bis der Abspann über den Monitor flimmert? Oder hämmert Ihr auf die Tastatur, bis der Cheat-Code für das neueste Actionspiel gefunden wurde? Wenn Ja, dann solltet Ihr Eure selbst herausgefundenen Tips und Tricks auch in schriftlicher Form verewigen, denn damit könnt Ihr Eurem Geldbeutel vielleicht einen großen Gefallen erweisen. Für in dieser Rubrik veröffentlichte Lösungsvorschläge winken nämlich

bis zu

1111 Mark!

Der Betrag hängt dabei nicht unwesentlich von Umfang, Inhalt und auch Aktualität Eurer Lösungen ab.

Falls sich auf Eurem Rechner ein Textverarbeitungsprogramm – z.B. Winword, Wordpad etc. – befindet, dann speichert Eure Texte auf einer Diskette. Solltet Ihr Euren Tips noch Karten oder ähnliches beifügen, verwendet für die Zeichnungen **weißes Papier ohne Linien oder Karos und einen schwarzen Stift**. Fertigt Ihr die Grafiken per Computer mit einem Malprogramm an, sind unserer Begeisterung kaum noch Grenzen gesetzt. Auch Screenshots sind bei uns stets gern gesehen. Wie auch immer: Das Resultat Eurer Bemühungen steckt Ihr jedenfalls anschließend in ein ausreichend frankiertes Kuvert, das Ihr an folgende Adresse schickt:

DMV Verlag
Players Guide
Gruber Straße 46a
85580 Poing

Bitte vergeßt bei den Einsendungen nicht Eure vollständige Adresse, sowie Eure Bankverbindung anzugeben. Für eventuelle Rückfragen kann es außerdem nicht schaden, wenn Ihr uns Eure Telefonnummer mitteilt. Sollten mehrere Lösungen zu ein und demselben Spiel in unserem Redaktionsgebäude eintrudeln, wählen wir die qualitativ beste aus. Bei gleichwertigen Tips wie z.B. Cheat Codes, entscheiden wir anhand des Poststempels, wer die Prämie bekommt.

Macht Euch außerdem nicht die Mühe und schreibt Lösungen aus anderen Magazinen oder dem Internet ab. Solche Fälschungen wandern sofort in den Papierkorb! Achtet außerdem bei handschriftlich gefertigten Lösungen auf eine gute Lesbarkeit.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Ralf Müller / Heinrich Lenhardt
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Christian Peller (cis), Philipp Schneider (pp)
Redaktionsassistenz: Stefanie Kusseler (211)
So erreichen Sie die Redaktion: Tel.: 08121/95-1, Telefax: 089/95-1297 o. -1296
Layout & DTP: Journalsatz GmbH
Titel-Artwork: Eidos
Anzeigenleitung: Alan Markovic (378)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (341)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung: Tel.: 08121/95-1273, Fax: 08121/99-1196

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Produktionsleitung: Otto Albrecht
Technik: Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY und PC PLAYER unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Verlagsleitung: Helmut Grünfeldt
Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel
Verlagsanschrift: DMV Daten- Und Medienverlag GmbH und Co. KG, Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Telefon 08121/95-1001, Fax 08121/95-1199

UPRISING

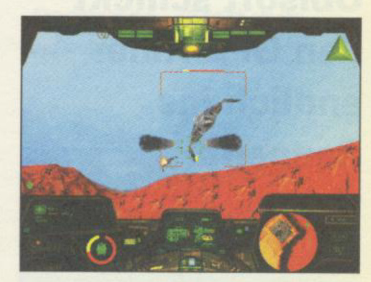
Ubi Soft präsentiert das „Command & Conquer" des Action-Genres



Euer WarCat in der Außenansicht

Es herrscht Krieg im Universum. Wieder einmal proben tapfere Rebellen den Aufstand gegen die Diktatur eines dekadenten Imperiums – nicht ohne Erfolg. Dem Widerstand gelingt es, den Prototypen einer imperialen Technologie zu erbeuten, mit der man dem übermächtigen Regime den Todesstoß versetzten möchte. Die Wunderwaffe hört auf den Codenamen „WarCat" und ist eine Art mobile Kommandozentrale. Für den Spieler ist nun der Moment gekommen, im Inneren dieses Fahrzeuges Platz zu nehmen und im Rahmen von Einzelmissionen oder einer ganzen Kampagne auf verschiedenen Planeten der Rebellion zum Sieg zu verhelfen. Die aufrüstbaren Verteidigungswerkzeuge (darunter Laser, verschiedene Raketen, Minen, Mörser, Flammenwerfer und die Anti-Materie-Disk) des gepanzerten Vehikels und ein Feature, mit dessen Hilfe Energie nach Belieben auf Panzerung, Feuerkraft und Geschwindigkeit verteilt werden kann, reichen jedoch nicht aus, um das Imperium in die Knie zu zwingen. Damit Ihr während des Kampfes Einheiten wie beispielsweise Robot-Soldaten, Bomber und Panzer befehligen könnt, sollte zu Beginn eines Einsatzes ein Platz in Form einer speziell gekennzeichneten Hot-Zone ausgesucht und durch Stationierung einer Zitadelle in Beschlag genommen werden. Erst dann folgen Kraftwerke und die diversen Produktionswerkstätten, die Euch mit den entsprechenden Einheiten versorgen. Eine Satellitenansicht ermöglicht dabei nicht nur die Auswahl und Errichtung der gewünschten Fertigungsanlage, sondern dient auch als Orientierungshilfe (noch nicht erkundete Gebiete sind allerdings unkenntlich), zum Setzen von Navigationspunkten oder zum Reparieren von beschädigten Gebäuden. Wird eine Eurer Stellungen angegriffen, könnt Ihr Euch darüber hinaus von dem WarCat aus per Tastendruck in den Geschützturm der Zitadelle teleportieren und dort den Widersacher eigenhändig unter Beschuß nehmen. Außer den Truppen des Imperiums erschweren die eigentlichen Bewohner des jeweiligen Planeten das Erreichen des Misionsziels. Diese Partei sympathisiert zwar manchmal auch mit der Widerstandsbewegung, doch wer kann schon in der Hitze des Gefechts Freund und Feind auseinanderhalten?

Im Hinblick auf das hierzulande gültige Multimediagesetz wurde die deutsche Fassung von „Uprising" entschärft: Aus den Infanterie-Soldaten sind Cyborgs geworden, die Schreie und „Splatter"-Sounds wurden abgemildert und das fahrende Kommandozentrum heißt nicht mehr „Wrath" (zu deutsch: Zorn, Wut), sondern eben „WarCat". *cis*



Dieser angriffslustige Vogel fällt bald vom Himmel



Zum Errichten und Reparieren von Gebäuden unverzichtbar: Der sogenannte Satellitenbildschirm



Chris Peller

SUPER

„Uprising" ist ein knallhartes Actionspiel, das durch die strategischen Elemente extreme Spieltiefe besitzt. Überlegtes Handeln ist die Grundvorraussetzung, um eine Mission zu meistern. Hitzköpfe, die mit dem WarCat wild ballernd durch die Gegend rollen, haben dagegen das Nachsehen. Stützpunkte müssen errichtet und intakt gehalten werden, sofern man den Kampf gegen das Imperium gewinnen will. Durch drei Trainingsmissionen lassen sich zudem die wichtigsten Spielfunktionen schnell erlernen, so daß das Handbuch auch nicht penibel studiert werden muß. Gekoppelt mit dem Gameplay entsteht durch 3Dfx-beschleunigte Grafik mit den zum Beispiel von Lavaseen und Schnee bedeckten Planetenoberflächen, den ohrenbetäubenden Soundeffekten sowie einer martialischen Hintergrundmusik ein Suchtfaktor, dem ich mich nicht entziehen kann. Nach einem Fehlschlag packt mich jedenfalls der Ehrgeiz und ich beginne den letzten Einsatz erneut, um doch noch den Sieg davonzutragen.

Name: .... **Uprising**
Genre: .... Action
Hersteller: ... 3DO/Ubi Soft
Schwierigkeit: .. einstellbar
Preis: .... ca. 100 Mark
Spieler: .... 1 - 4
Steuerung: ...... Tastatur, ... Joystick, Maus
Besonderheiten: CD-Audio, ... 3Dfx
Spiel: .... Deutsch
Anleitung: .... Deutsch
Multiplayer: .. IPX, TCP/IP, ... Modem, Nullmodem

Mindestanforderung
P 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, 100 MB Festplatte, 2MB-Grafik

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 3Dfx

Grafik 80%
Sound 82%

Spielspaß

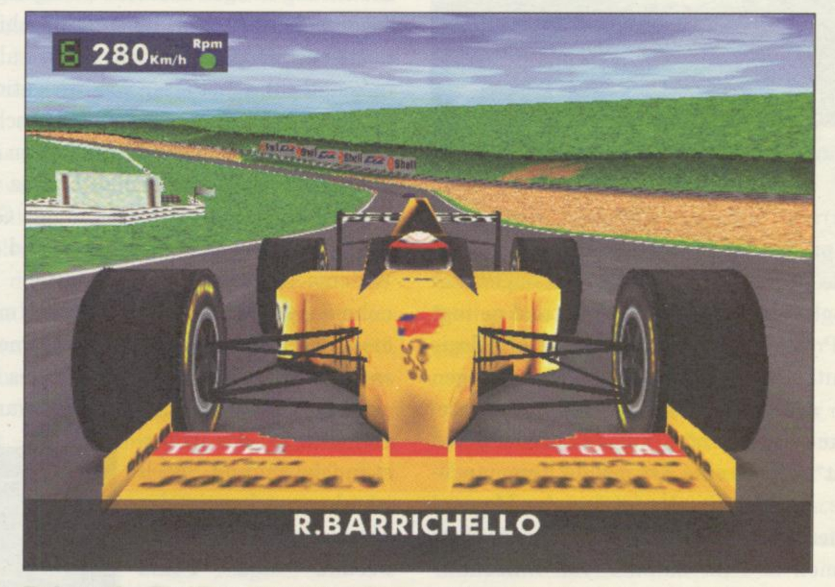
Solo	Multi
82%	80%

POWER PLAY VOLLTREFFER

FORMULA SIMUL

Erstklassige Ersatzdroge

Das Ende des Microprose´schen F1 Monopols: Ubisoft schickt den GP2-Killer endlich ins Rennen



Rubens im Tiefflug. Auch bei 280 auf dem Hockenheimring lassen sich noch bequem alle Sponsoren-Logos des Jordan erkennen



Schleichfahrt durchs Fürstentum. Die engen Gassen von Monte Carlo.

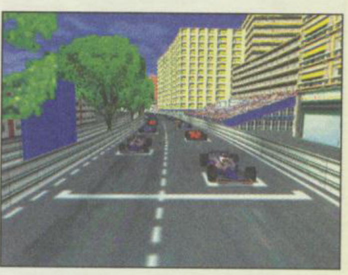
Facelifting: Frentzen holt sich an den Boxen eine neue Nase samt Spoiler

Kaum ein Markt ist so schnellebig, wie der für Computerspiele. Was heute noch völlig up-to-date ist, wird morgen bereits als technisch überholt angesehen. Umso erstaunlicher erscheint da die Karriere von Geoff Crammonds „Grand Prix 2“: Als das Spiel vor fast zwei Jahren in die Läden kam, schaffte es auf Anhieb den Sprung in die Top Ten, die es bis heute nicht verlassen hat. Trotz diverser Versuche der Konkurrenz den Evergreen vom Thron zu stoßen, sah es lange Zeit so aus, als ob nur ein „Grand Prix 3“ den Klassiker als Formel-1-Referenz würde ablösen können. Jetzt aber rollt ein neuer Anwärter für die Racing-Sim-Krone aus der Garage und er scheint mehr als gut gerüstet für den Kräftevergleich. Die französische Firma Ubisoft hat zwei Jahre Entwicklungszeit – und einen Haufen Geld für die FIA-Lizenz – in die Produktion von „Formula 1 Racing Simulation“ gesteckt. Um über genügend technische Kompetenz und Hintergrundwissen verfügen zu können, verpflichtete man gar einen der Renault-F1-Ingenieure, der das Spiel für den gesamten Entwicklungszeitraum überwachte. Aber fangen wir von vorne an: Bevor uns das Spiel auf die Strecke läßt, gilt es einige wichtige Entscheidungen in den Auswahlmenüs zu treffen. Grundsätzlich stehen zwei Schwierigkeitsstufen zur Disposition: „Einfach“ und „Realistisch“. Während der erste Modus eher den Arcade-Racing-Fan anspricht, bietet der zweite all das, was das Herz des Formel-1-Fans und Hobby-Ingenieurs begehrt. Ob Ihr Euch für ein Einzelrennen, ein Grand-Prix-Wochenende oder gleich die ganze 1996er Meisterschaft entscheidet: Stets habt Ihr die Möglichkeit, den Wagen bis ins kleinste Detail nach Euren Wünschen einzustellen. Im Menü: „Garage“ finden sich neben sämtlichen Tuningoptionen, die schon „GP2“ bot, auch einige neue Punkte: So könnt Ihr z.B. das Drehzahllimit des Motors hoch- und runtersezen, was allerdings zu Lasten der Zuverlässigkeit gehen kann. Wie bereits erwähnt, liegen „F1“ die Daten der 1996er Saison zugrunde, inklusive aller

1 RACING ATION
für Schumi-Fanatiker



Monaco im Regen. Ein Crash auf der Zielgeraden.

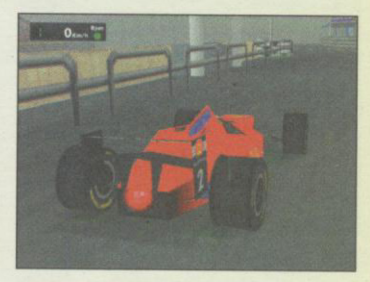


„Gentlemen... Start your engines!"

Hockenheim: Diniz rast auf die Zuschauermengen im Grünen zu

Teams und Fahrer. Einzige Ausnahme hierbei ist Jacques Villeneuve, der noch immer bei der „Indycar"-Serie unter Vertrag steht und daher als „Driver X" quasi inkognito seine Runden dreht. Nicht nur die Boliden, sondern auch das Spiel selbst kann über zahlreiche Parameter so angepaßt werden, daß es sowohl den Profi fordert als auch dem Einsteiger eine faire Chance läßt. So nehmen zahlreiche Helferlein auf Wunsch dem Fahrer eine ganze Menge Arbeit ab. Das Programm bietet unter anderem eine Lenkhilfe, ABS, Automatikgetriebe, Schleuderkorrektur und eine Antischlupf-Regelung. Sind schließlich alle Einstellungen vorgenommen, wird es Zeit, die Performance des Wagens unter Rennbedingungen zu testen. Insgesamt stehen Euch 16 Strecken zur Verfügung, die allesamt anhand der originalen Pläne und Konstruktionszeichnungen im Rechner rekonstruiert wurden. Die Liebe zum Detail ging dabei so weit, daß auch streckenspezifische Besonderheiten wie leichte Erhebungen oder Senken im Spiel genau an den richtigen Stellen zu finden sind. Einmal im Cockpit Eures Renners angekommen, verwöhnt „F1" Euer Auge mit den wohl schönsten Grafiken, die

Der wohl langsamste Streckenabschnitt im ganzen Rennkalender: Die Loews-Kurve



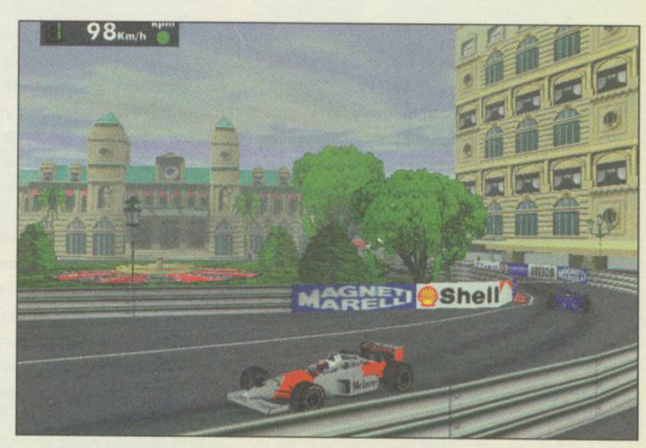
Schumi im Regen. Auf diesem Bild sind übrigens alle Details deaktiviert.



Maik Wöhler

SUPER

Und der Sieger ist... Heute geht der Preis an unsere französischen Freunde. Die neue Referenz unter den Formel-1-Simulationen ist geboren. Natürlich finden wir in gewissen Abständen immer einen neuen Genre-Herrscher. Aber auch bei diesen Spitzentiteln finden wir zuweilen Fehler, die zu nennen mehr als wichtig ist. Doch wie Teamkollege Gliss bereits sagte, ist diese Umsetzung des Stoffes perfekt gelungen und gravierende Fehler konnten wir keine finden. Wer von Euch GP 2 geliebt hat, wird mehr als nur eine tiefe Leidenschaft für „Formula 1 Racing Simulation" entwickeln. Alles, was uns bei Microproses Werk gefallen hat, ist nicht nur einfach auch integriert, sondern in vielen Bereichen verbessert worden. Aber auch vermißte Features wie Regen oder mal die Nebelwaschküche fordern alles. Gerade die gelungene Physik hat mich im wahrsten Sinne des Worte umgehauen. Leider hielt mich der Schock, als mein Bolide aus den Rudern lief und umkippte, davon ab, einen Screenshot davon zu machen. Meinem lieben Kollegen war es nur recht.



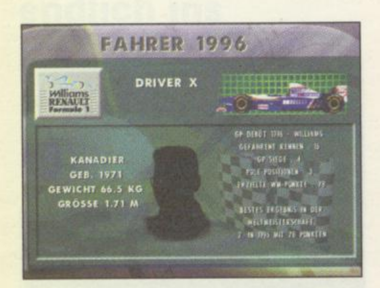
Hakkinen rast durch die Casino-Kurve



Andrea Montermini schleicht mit gebrochenem Heckflügel zurück an die Box



Und noch einmal Monaco: Auf der Anfahrt zum Casino steht auch im echten Leben diese Video-Leinwand



Der ominöse Driver X! Heißer Tip: Er kommt aus Kanada und trägt eine Brille...




Mika mag Mercedes. „Aber morgen gehn mer Tennis spielen?!" „Na klar!"



Feintuning à la Formel 1. Die Telemetriedaten helfen beim Car-Setup.

je in einem Rennsimulator zu sehen waren. Dank 3Dfx-Unterstützung liegen auf sämtlichen Objekten gefilterte Texturen, und die Grafik flutscht schon mit einem 166er Pentium so flüssig über den Bildschirm, daß es eine Freude ist. Als kleinen Gag am Rande haben die Entwickler allen Strecken Video-Leinwände spendiert – deren Positionen übrigens auch der Realität entsprechen –, auf denen stets das Renngeschehen zu verfolgen ist. Überhaupt hält sich das Spiel eng an das FIA-Standard-Bildschirmlayout: Sämtliche Infos zu Fahrern oder Zeiten sehen dementsprechend genauso aus, wie in den sonntäglichen F1-TV-Sendungen. Habt Ihr genügend Testrunden absolviert, geht es zurück an die Boxen, wo Ihr in der Garage Eure Performance anhand umfangreicher **Telemetrie-Daten** analysiert, um dann gegebenenfalls auf der Jagd nach den entscheidenden Tausendstel-Sekunden das Setup anzupassen. Wie im echten Leben kann dann allerdings ein verregneter Rennsonntag Euer gesamtes Kalkül aus der Bahn werfen, denn „F1" verfügt im Gegensatz zum Oldie „GP2" über diverse Wetterlagen von sonnig über mehrere Bewölkungsstufen bis hin zu heftigem Platzregen. Gerade im Regen zeigt das Fahrmodell was es so alles drauf hat: Wer hier ohne Fahrhilfen zurechtkommt, ist wahrscheinlich selber Rennfahrer. Das dachte sich wohl auch Ubisoft und lud vier Rennfahrer (unter anderem Heinz Harald Frentzen und Jean Alesi) ein, um „F1" einer ausgiebigen Probefahrt zu unterziehen: Zwar fehlte dem Deutschen die „Todesangst" im Cockpit, und der tempramentvolle Alesi wetterte ausgiebig gegen die Pedale der Testkonfiguration, aber alle vier waren sich einig, daß dieses Spiel so nah wie derzeit nur möglich an das echte Fahrgefühl herankommt. „Formula 1 Racing Simulation" verfügt vom Start weg über einen extensiven Multiplayer-Part, wobei Ihr entweder über Nullmodem oder Splitscreen gegen nur einen Gegner antretet, im Netzwerkmodus können bis zu acht Rennfanatiker über eine ganze Saison hinweg ihre Kräfte messen. sg

SUPER

Sascha Gliss

Tusch! Die neue Referenz für Rennsimulationen ist da und sie kommt aus Frankreich. Mit „Racing Simulation" erwartet Euch ein sowohl technisch wie auch spielerisch perfektes Stück Unterhaltungssoftware. Angefangen beim Car-Setup über den Streckenaufbau bis hin zur brillanten grafischen Umsetzung: Zu jeder Zeit beweist das französische Produkt seine Kompetenz. Dabei spricht das Spiel aber nicht nur die technikverliebten Frickel-Brüder an, die lieber in der Garage am Setup feilen, sondern auch den ungeduldigen Teufelsfahrer, der sich im „Einfach"-Modus sofort dem Geschwindigkeitsrausch hingibt. Ein besonderes Lob hat die Fahrphysik verdient, die gerade bei Regenwetter sehr anschaulich aufzeigt, mit welchen Widrigkeiten der echte Formel-Pilot zu kämpfen hat. Im direkten Vergleich zu „GP2" trägt „Racing Sim" klar den Sieg davon: Nicht nur, daß der Franzose dank 3Dfx einfach besser aussieht, er verfügt auch über die Features, die der Engländer schmerzlich vermissen ließ. Somit ist „Racing Sim" ein Muß für jeden Wunschzettel.

Name	F1 Racing Simulation
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca 90 Mark
Spieler:	1 bis 8
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Lenkräder
Besonderheiten:	keine
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	Splitscreen, Serial-Link, IPX

Mindestanforderungen
P 120, 3 Dfx-Karte, 16 MByte RAM, 4x CD ROM, 90 MByte Festplatte

Empfohlen
P 166, 3Dfx, 20 MByte RAM, 6x CD ROM, 190 MByte Festplatte

Grafik 89%
Sound 82%

Spielspaß

Solo	Multi
92%	93%

Interna CHAMPI

Je unwegsamer das Gelände, je größer der Reiz – Auf den Spuren von Rallye-Großmeister Walter Röhrl



Neun verschiedene Rallye-Boliden stehen zur Auswahl, natürlich jeder mit anderen Leistungswerten

Mit dem beigelegten Karten-Editor könnt Ihr Euch eigene Routen basteln

Wohl dem, der einen kräftigen Rechner hat: Im Menü stellt Ihr die grafischen Einzelheiten ein

Was der normale Autofahrer im Winter wirklich haßt, sind schmierige und glatte Fahrbahnflächen. Nicht so der Rallye-Pilot, der sich auf solchen Pisten heimisch fühlt und mit seinem Beifahrer über Stock und Stein brettert. Nach Rallye Racing 97 präsentieren nun Software 2000 und Europress den offiziellen Nachfolger International Rally Championship.

Wie im Vorgänger nehmt Ihr in den Schalensitzen eines Rallye-Wagens Platz und jagt Euren Renner im Kampf um wichtige Zehntel durch das Gelände. Denn Euer Hauptgegner ist die Uhr. Also keine Massenstarts und Rempeleien mit der Konkurrenz, sondern reines Zeitfahren in Etappen entscheidet über Sieg oder Niederlage. Gänzlich wurde aber auf „Feindkontakt" nun doch nicht verzichtet, denn wie im echten Rennen könnt Ihr langsamere Starter einholen oder bei allzu gemütlicher Sonntagsfahrt selbst eingeholt werden. Neben neun unterschiedlichen Fahrzeugen bietet das Spiel 15 unterschiedliche Rallye-Strecken, die in fünf verschiedenen Klimazonen beheimatet sind. So hechelt Ihr durch Wälder, Bergstrecken, Eislandschaften, Wüsten und Regenwälder, die zusätzlich noch mit unterschiedlichen Witterungsverhältnissen belastet sind. Die Rennen variieren deutlich in der Streckenführung, so gibt es beispielsweise großzügige und ebene Rundkurse, aber auch verwinkelte Strecken mit vielen Haarnadelkuven.

Im ersten Versuch schnitt der Vorgänger Rallye Racing 97 in unserer Ausgabe 11/96 mit 69 % im Solospiel nicht unbedingt berauschend ab; vor allem die unrealistische Fahrphysik haben wir da bemängelt. Um so gespannter waren wir auf den Nachfolger – und tatsächlich wurde kräftig an der Software gefeilt. Endlich schlittern und sliden die flotten Flitzer kräftig um die Kurven, dabei wird ein überaus realistisches Fahrgefühl vermittelt. Mit ein bißchen Übung kommt so richtig Laune auf, durch Sandwüsten, matschige Urwald-Strecken oder schneebedeckte Eislandschaften zu brettern. Ausflüge in die Botanik werden natürlich gnadenlos bestraft: Wer zu oft gegen Betonpfeiler, Begrenzungszäune oder andere Hindernisse donnert, beansprucht auch sein Material und muß sich langsam aber sicher mit Getriebe-, Motor- oder Fahrwerkproblemen herumschlagen. Denn merke: Mit einem kaputten Motor fährt es sich einfach nicht besonders gut! Darüber hinaus gilt es, die Benzinvorräte im Auge zu behalten und für die Einzeletappen und unterschiedlichen Rennstrecken ein geeignetes Setup zu finden. Doch solch realistische Hindernisse erwarten den Hobby-Piloten nur im Simulations- und Meisterschafts-Modus, für reichlich „Hau-Ruck-Spaß" ohne Beeinträchtigung des Fahrzeugs sorgt das Arcade-Rennen.

Spielen könnt Ihr International Rally Championship entweder mit der Tastatur oder einem

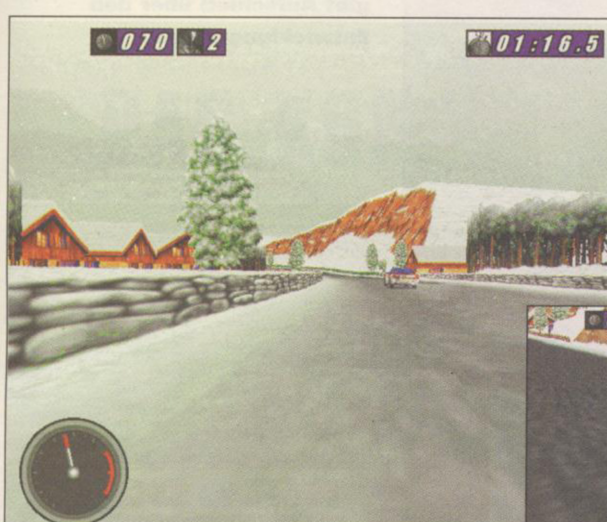


Volkswagen meets Brasilia: Durch enge Dschungelwege führt die Route der nächsten Etappe

tional Rally

ONSHIP





In Schweden schneit's: Hier seht Ihr die Strecke aus der Fahrersicht



Auch Nachtetappen gilt es zu fahren; die Scheinwerfer sorgen für ausreichend Licht



Endlich rollt der Renner über die Ziellinie. Die Etappe ist geschafft, der Fahrer auch.



Die Straße ist hier nicht besonders breit, dafür liegt viel Matsch auf dem Belag



Fliegender Sand und hohe Temperaturen machen den Flitzern mächtig zu schaffen

Joystick, so richtig Spaß bringt aber ein PC-Lenkrad. Dummerweise verhielt sich die Lenkung im Test aber nicht unbedingt kooperationsbereit, nach Zusammenstößen mit anderen Rennfahrern oder Begrenzungspfählen verweigerte der Lenkreifen die Arbeit. Und das so richtig, denn um ihn erneut benutzen zu können, mußte das Game komplett neu gestartet werden. Danach war wieder eine Lenkrad-Konfiguration nötig, bevor die wilde Hatz über Stock und Stein weitergehen konnte. Auch bei der Installation hakte es. Zwar gab es sowohl mit der Minimal- (3 MB), als auch mit der Maximalinstallation (105 MB) keine Probleme, die mittlere Einstellung (75 MB) versagte aber auf mehreren Rechnern und brachte teilweise Windows 95 gänzlich zum Abwinken und damit zum Reset. Neben diesen technischen Problemen hinterließ International Rally Championship aber einen gelungenen Eindruck. Der unsichtbare Beifahrer gibt lauthals die nächste Kurve bekannt, bei Bedarf können verschiedene Musikstücke ins virtuelle Autoradio eingespielt werden, der röhrende Motorensound paßt zur jeweiligen Szene. In der grafischen Darstellung überzeugte vor allem die 3Dfx-Variante, bei der ein recht zügiger Grafikaufbau und detaillierte Hintergründe besonders auffielen. Ohne eine 3D-Beschleunigerkarte hingegen war die Grafik zwar ebenfalls recht schnell, dafür aber deutlich grober und manchmal auch ein wenig unschön. *jb*



Jan Binsmaier

GUT

Wer's mag, der mag's. Soll heißen: International Rally Championship ist mit Sicherheit nicht für jeden Renn-Fan geeignet. Schließlich liegt der Schwerpunkt des Spiels nicht im direkten Vergleich auf der Piste. Das Zeitfahren steht im Vordergrund; typische Vergleiche mit Freunden funktionieren nur über die beste Rundenzeit. Wen das nicht stört, wird vor allem durch die starke Fahrphysik und die unterschiedlichen Rennstrecken in den Bann gezogen. Es macht halt einfach Spaß, die Sau rauszulassen und mit angezogener Handbremse um die Kurven zu quietschen. Vor allem, wenn Ihr ein PC-Lenkrad habt. Um so mehr nervte mich im Test das ständige Beenden und Neu-Konfigurieren des Volants, weil andauernd die Steuerung abnippelte. Da wird es wohl schnell Zeit für ein Update, liebe Entwickler! Für Fans des schnellen Rallye-Sports bietet International Rally Championship ansonsten praktisch alles, was diesen Sport so interessant macht; selbst an das typische Motorenröhren, an Sprünge über Kuppen und Beifahreranweisungen wurde gedacht.

Name	**International Rally Championship**
Genre	Renn-Simulation
Hersteller	Europress
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Besonderheiten	**3Dfx**
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX-Netzwerk, Split Screen

Mindestanforderung
486DX2 66, 16 MB RAM, SVGA, 2x CD, Windows 95

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, Soundkarte, **3Dfx**, Lenkrad

Grafik **76%**
Sound **74%**

Spielspaß

Solo	Multi
79%	76%

PAX IMPERIA

Eigentlich hatten wir ja schon vor Jahren von „Pax Imperia" geträumt, aber dann jagte eine Verzögerung die andere – nun ist es endlich da...



Auf den Planeten: Die Höhe der Gebäude gibt Aufschluß über den Entwicklungsstand



Das Hauptsteuerpult



Verteilung der Forschungsgelder

Zugegeben, ob all dieser Wirren machten wir uns mit einigem Argwohn daran, aus den acht vorgegebenen Rassen (Aliens Marke Eigenbau sind ebenfalls möglich) eine auszuwählen und mit ihr das Universum zu knechten. Insgesamt kann man gegen bis zu 15 computergesteuerte (bzw. bei Onlinebetrieb menschliche) Gegner kämpfen, wobei die Größe des zufallsgenerierten, zweidimensionalen Universums variabel ist. Wie im Genre gewohnt, beginnt man mit einer Welt und verleibt sich durch Kolonisierung weitere ein, so daß nach und nach ein großes Imperium entsteht.

Ressourcen-Management in Forschung, Industrie und Raumschiffbau bildet das wirtschaftliche Unterfutter, kein galaktisches Reich wird reicher, wenn man nicht kräftig investiert. Soweit gleicht das Spiel recht deutlich dem offensichtlichen Vorbild „Master of Orion II", allerdings verwenden seine Schiffe eine andere Art von Antrieb: man darf ähnlich wie in „Ascendancy" nur entlang vorgegebener Sternenstraßen fliegen. Dies hat zu Folge, daß kosmische Knotenpunkte verhältnismäßig leicht durch große Flotten gehalten werden können. Ein Konzept also, das die ebenfalls in Echtzeit abgewickelten Kämpfe auf wenige Orte konzentriert – sicher auch ein Grund dafür, daß der Überblick nicht verlorengeht.



Kleine Jäger versuchen die großen Schiffe zu zerstören, bevor sie zum Planeten durchbrechen

Zum guten Schluß sorgen eine angenehme Musikuntermalung, einige Talkie-Meldungen im Stil von „Forschung abgeschlossen" und die insgesamt zwar nicht allzu hübsche, aber von netten Videosequenzen aufgelockerte Grafik dafür, daß man es auch etwas länger vor dem Monitor aushalten kann, selbst wenn die Steuerung manchmal schon umständlicher ist, als sie sein müßte. *jn*



Joe Nettelbeck

GUT

Der nette Bursche von THQ war bei der Präsentation von „Pax Imperia" ganz aus dem Häuschen: „Ein tolles Spiel mit viel Tiefgang!" Der Redakteur nahm's gelassen und unterzog das Game einem seiner Langzeit-Tests („Nein, du kannst den Text jetzt nicht haben, Thea. Ich brauche noch ein paar Tage." „TAAAGE???"). Denn es gibt Konzepte, die mit Echtzeit nicht sonderlich gut harmonieren, und dazu gehören auch kosmische Kompletteroberungen wie diese. Doch siehe da, der erwähnte nette Bursche hatte recht! Je besser man das Programm kapiert, desto mehr Spieltiefe und Finessen entdeckt man. Eigentlich ist es ja eine Sünde, einen Titel mit so enormem Tüftel-Potential als Echtzeitstrategie zu vermarkten, selbst wenn sie, wie hier u.a. wegen der regelbaren Uhr, recht gut funktioniert. Ich frage mich, warum man bei THQ nicht auf die „X-Com"-Lösung verfallen ist und zusätzlich eine rundenbasierte Spieloption eingebaut hat. Mit einer solchen nämlich hätten sich Konkurrenten wie der Immer-noch-Meister „Master of Orion II" warm anziehen können.

Name ..... **Pax Imperia**
Genre: . . .Echtzeitstrategie
Hersteller: . . .Bomico/THQ
Schwierigkeit: . .einstellbar
Preis: ....ca. 100 DM
Spieler: ....1 - 16
Steuerung: Maus, Tastatur
Besonderheiten: .....viele . . .Spieler im Multiplayer- ....Modus möglich
Spiel: ....deutsch
Anleitung: ....deutsch
Multiplayer: .Internet, IPX, ... Modem, Nullmodem

Mindestanforderung
486 DX/4, 16 MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P133, 16 MB RAM, 6x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik **67%**
Sound **73%**

Spielspaß

Solo	Multi
75%	77%

HABEN SIE DEN MUMM

DAS KOMMANDO ZU ÜBERNEHMEN?



TALONSOFTS EASTERN FRONT - DER RUßLAND-FELDZUG BIETET IHNEN DIE CHANCE, SICH ALS ABSOLUTER STRATEGE ZU BEWEISEN. GENAU DORT, WO ES WIRKLICH ZÄHLT: IN DEN VEREISTEN STEPPEN RUßLANDS UND DEN MIT AUSGEBRANNTEN PANZERN ÜBERSÄTEN UND VON KÄMPFEN VERNARBTEN STRAßEN STALINGRADS.

Dies ist das erste Spiel aus der neuen Reihe der „Campaign-Serie" von Talonsoft. Sie sind dabei - vom ersten Schuß des Herausforderers bis zum Sieg.

Egal, auf welcher Seite Sie kämpfen, Sie können vom kleinen Leutnant bis zum altgedienten General aufsteigen und den Oberbefehl über Elite-Kampftruppen übernehmen.

TALONSOFTS EASTERN FRONT BIETET IHNEN:

- ★ FELDZUG-MODUS MIT BEFÖRDERUNG DER FIGUREN VOM LEUTNANT ZUM GENERAL; LÜCKENLOSE STATISTIK IHRER GESAMTEN ERFOLGE UND NIEDERLAGEN
- ★ KARTE MIT ALLEN FEATURES UND EIN SZENARIEN-EDITOR , MIT DEM SIE IHRE EIGENEN SZENARIEN UND FELDZÜGE AUS EINER DATENBANK VON ÜBER 300 VERSCHIEDENEN TRUPPENABTEILUNGEN ZUSAMMENSTELLEN KÖNNEN!
- ★ ATEMBERAUBENDE, HOCHAUFLÖSENDE 16-BIT-FRABGRAFIKEN
- ★ DYNAMISCHE 3D-KARTEN MIT VERÄNDERLICHEM MAßSTAB UND ROTATIONSFUNKTION ZUR ANSICHT DER KAMPF-AKTION AUS ALLEN PERSPEKTIVEN!
- ★ SPIELEN SIE GEGEN DEN CLEVEREN COMPUTER ODER FORDERN SIE IHREN GEGNER IM INTERNET PER E-MAIL, VON MODEM ZU MODEM, ÜBER NULLMODEM ODER PER HOT-SEAT ZU EINEM SPANNENDEN KAMPF AUF
- ★ EINE RIESENANZAHL SZENARIEN VON EINEM "ALL-STAR"-ENTWICKLERTEAM, DAS SICH WIE EIN 'WHO-IS-WHO' DER STRATEGIESPIELSZENE LIEST







TALONSOFT'S EASTERN FRONT

TALONSOFTS DER RUßLAND-FELDZUG

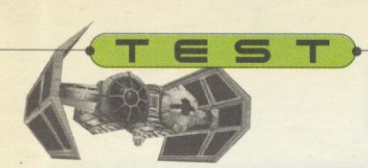




Übernehmen Sie das Kommando und drehen Sie am Rad der Geschichte!

Beginnen Sie Ihre Sammlung der Campaign-Serie mit Talonsofts Eastern Front - Der Rußland Feldzug





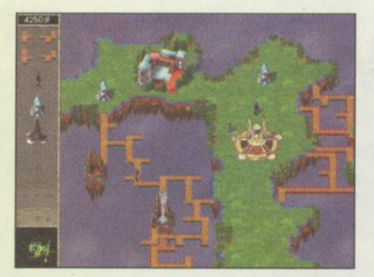
NETSTORM

Das neue Game von Activision/ Titanic ist zwar eine Echtzeitstrategie, aber alles andere als ein simpler Clone

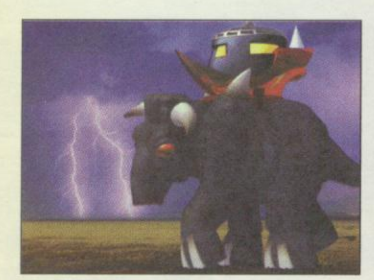
Dabei hat das so frisch wirkende Grundkonzept von „NetStorm" schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Es war zunächst als reines Internet-Programm gedacht (s. Kasten), doch weil mit „Online only" außerhalb der USA noch kein Blumentopf zu gewinnen ist, ging das Titanic-Team dazu über, auch einen Single-Player-Part mit Kampagnen und Missionen einzubauen. Dort steht man dann also mitten im Wolkeninselreich Nimbus – und vor dem Problem, daß dessen Bewohner von finsteren Fürsten versklavt wurden.
Insgesamt 16 Missionen lang gilt es so, Sonnenkanonen, Golems, Helibomber und anderes Inventar zu plazieren, um schließlich den gegnerischen Priester gefangenzunehmen und den Furien des Windes, des Regens und des Donners zu opfern. Was sich so seltsam anhört, funktioniert im Grunde wie gewohnt: Auf der anfänglich bereitstehenden, notdürftig ausgestatteten Fluginsel baut man zunächst eine Fabrikationsanlage und eicht diese auf Basis-Einheiten wie Sonnenkanonen oder die als Verteidigung nützlichen Steintürme.
Anschließend werden Brücken in den freien Luftraum gebaut, um die naheliegenden Lagerstätten an Energie-Kristallen auszubeuten und dem Gegner auf den Pelz zu rücken. Dieser Part erfordert puzzlegeschultes Augenmaß, denn stets stehen nur vier zufällig eingeblendete Bauteile zur Verfügung, die möglichst geschickt verwurstet werden sollten. Schließlich muß das Zielobjekt immer exakt erreicht werden; das letzte Bauteil darf weder zu lang noch zu kurz noch sonstwie unpassend sein.
Der eigentliche Kampf spielt sich meist ebenfalls mit Hilfe solcher Brücken ab, denn die Einheiten dürfen außerhalb der eigenen Insel nur an freien Brückenenden gebaut werden. Dabei kommt es weniger darauf an, den Gegner zu überrennen als darauf, die zumeist unbeweglichen Objekte unter Berücksichtigung von Reichweite und/oder Schußwinkel wohlbedacht zu plazieren. In späteren Szenarien kommen dann noch ein paar Zaubersprüche hinzu, so oder so lassen sich die meisten Missionen aber erst gewinnen, wenn es einem gelungen ist, die Achillesferse der feindlichen Stellung zu entdecken.

NetStorm Online

Trotz allem liegt der eigentliche Sinn der Sache aber nach wie vor im Netzwerk- oder im Internetspiel. Hier können bis zu acht Kontrahenten gegeneinander antreten, wobei beliebige Bünd-



Der Opferungstempel ist bereits gebaut



Eine Szene aus dem hübschen Intro



Noch ist die Erde wüst und leer – in den Geysiren lagern die Energie-Kristalle



Die zerbrochenen Zacken bei den Brücken oben im Bild deuten an, daß die hier angehängten Einheiten abgeschossen worden sind

Islands at War



Wir umgehen den Feind und brechen an einer Stelle gezielt durch

Das Online-Auswahlmenü im Internet

nis-Konstellationen machbar sind. Ein thematisch passend etwas ätherisches Auswahlmenü (ein großer Ring mit schwebenden Inseln) führt den hoffnungsvollen Kombattanten zu verschiedenen Räumen, in denen sich die Netstormer entsprechend ihrer Erfahrung und Stärke versammeln – je länger und erfolgreicher man nämlich die Online-Version spielt, desto fortgeschrittenere Objekte können gebaut werden. Jedenfalls funktioniert der Schulterschluß der weltweit verstreuten Spieler erstaunlich gut, sogar mit 14.400er-Modems kommt man noch prima zurecht. Und vor allem ist hier natürlich jede Partie neu!

Handwerkliches

Generell können wir eine leicht- und eingängige Handhabung attestieren, wenngleich bei ein paar einzelnen Punkten vielleicht etwas mehr hätte gefeilt werden dürfen – zum Beispiel ist es nicht immer klar erkennbar, ob eine Brücke schon das gegnerische Festland erreicht hat, oder ob vielleicht noch ein Fitzelchen fehlt. Auch wäre wohl eine Mülleimer-Option für nicht passende Brückenteile wünschenswert gewesen. Der insgesamt dennoch gute Eindruck wird von der fantastisch-bizarren Grafik und dem umfangreichen Intro unterstrichen.

Gute Noten gibt es ebenfalls für Musik, für die Special Effects sowie für die wirklich launige Sprachausgabe – eigentlich ausgesprochen schade, daß das Online-Zeitalter erst am Anfang steht. *jn*

KEINE PANIK AUF DER TITANIC



Das gesamte Titanic-Team; die Riege der Gründerväter steht vorn: v.l.: Jim Greer, Ken Demarest, Zack Simpson und Beverly Garland

Der Name „Titanic" bezeichnet seit gut zwei Jahren nicht nur einen glücklosen Dampfer und ein unsinkbares Satire-Magazin, sondern eben auch eine Softwarefirma. Ken Demarest (Präsident), Zack Simpson (Entwicklung), Jim Greer (Gamedesign) und Beverly Garland (Grafik) sind die Gründungsmitglieder von Titanic Entertainment; vorher konnte man die Truppe unter den Dächern von Origin treffen. Greer, der auch an „Ultima Online" mitgearbeitet hat, bot das „NetStorm"-Konzept damals Origin an, doch dort war man der Meinung, sich mit UO bereits genügend weit in unerforschtes Internet-Terrain vorgewagt zu haben. Was gewissermaßen der Startschuß für die neue Titanic war...



Joe Nettelbeck

GUT

Ich gestehe lieber gleich, daß ich nicht unbedingt ein Freund von bierernsten Echtzeitstrategien im Stile von „Command & Conquer" bin. Da ist mir die Richtung, in welche „Warcraft" seinerzeit wies, schon wesentlich lieber. „NetStorm" könnte man so gesehen recht gut als „Warcraft"-Nachfolger einordnen: Mir gefällt die phantasievolle Szenerie, und zudem kommt es mir sehr entgegen, daß hier gewinnt, wer Köpfchen beweist. Bei der Konkurrenz liegt das Erfolgsgeheimnis ja oft genug bloß darin, möglichst schnell möglichst viele Einheiten in Dienst zu stellen. Doch wo Licht ist, da ist auch Schatten. So dürfte das Game etwa hier in Deutschland kaum den Massenmarkt knacken, weil es eben nach wie vor in erster Linie eine Online-Multiplayerei ist. Man merkt das nicht nur an den etwas mageren 16 Missionen, sondern auch daran, daß der Computergegner oft allzu passiv agiert. Die höheren Weihen bleiben „NetStorm" also schließlich verwehrt, aber besser als vieles, was in den letzten Monaten so auf uns niederprasselte, ist es allemal!

Name ....**NetStorm**
Genre: ...Echtzeitstrategie
Hersteller: .....Activision/ ....Titanic
Schwierigkeit: ....schwer
Preis: ....ca. 100 DM
Spieler: 1- 8
Steuerung: ....Maus
Besonderheiten: ....Schwerpunkt im ......Multiplayer-Bereich
Spiel: ....deutsch
Anleitung: ....deutsch
Multiplayer: .....Internet/ ....TCP/IP-Netzwerk

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2x CD, 2 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik 78%
Sound 81%
Spielspaß

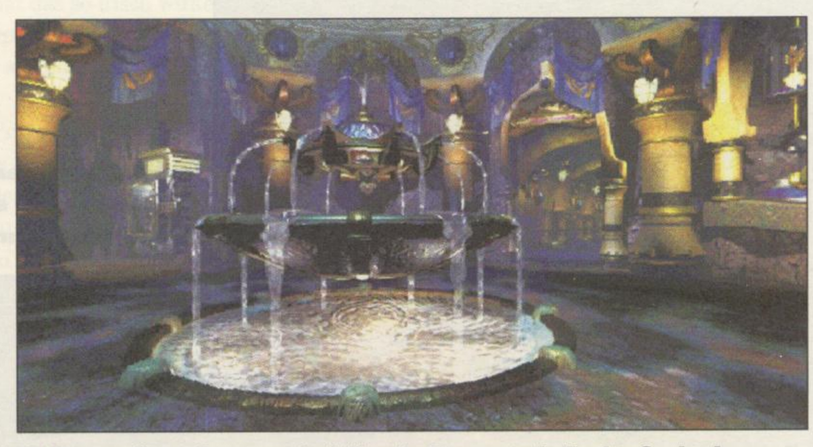
Solo	Multi
72%	82%



ZORK GRAND

Der Under

Nach dem eher seriösen „Zork Nemesis" herrscht im achten Teil der Adventure-Saga wieder fröhliches Chaos



Völlig unnütz, aber wunderhübsch: Der unterirdische Springbrunnen



Das Haus des Dungeon Masters wird gut bewacht...



...doch betrunkene Wächter lassen jeden durch



Wer seinen Indy kennt, weiß die fliegenden Schwerter zu überlisten



Das eigentlich unlösbare Staudamm-Puzzle

Hier und jetzt wollen wir gar nicht erst auf Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Zork-Universums eingehen, denn ein wild wuchernder Knoten wie dieser, ist ein Thema für sich – weshalb Freunde von Ruhe und Ordnung im Anschluß an den Test einen historischen Abriß finden. Es mag also einstweilen der Hinweis genügen, daß die neueste Fortsetzung der im Hause Activision beheimateten Spiele-Serie auf der zorkischen Zeitleiste recht spät, nämlich im Jahre 1067, angesiedelt ist. Das Königreich Quendor durchlebt gerade eine böse Epoche, weil der tyrannische Großinquisitor Yannick die Macht an sich gerissen und alle Magie verboten hat. An ihre Stelle sind Logik, Fortschritt und Elektrizität getreten, während die Höhlen des „Great Underground Empire" verwaist und vergessen auf bessere Zeiten warten. Deren Botschafter soll der Spieler werden, wenn er das Städtchen Port Foozle betritt, den aus früheren Zorks bekannten „Dungeon Master" befreit und mit ihm wortwörtlich in den Untergrund flüchtet. Um die Welt zu retten, so wird ihm dort beschieden, muß er drei magische Artefakte finden und dann den Inquisitor stürzen. Was darauf folgt, ist ein Feuerwerk an bizarren Ideen, an dem alle Freunde von Terry Pratchett ihren Spaß haben werden. Freilich ist der nicht umsonst, denn manchmal tut man sich schwer, den roten Faden im allgemeinen Tohuwabohu nicht zu verlieren – als ob sich die Spieldesigner von Gag zu Gag gehangelt hätten, um dann selbst zu staunen, wohin sie das am Ende geführt hat. Und wenngleich die Mehrzahl der Knobeleien durchaus nachvollziehbar ist, gibt es doch etliche Nüsse, bei denen man leicht Hirnsausen bekommt, obwohl (oder vielleicht gerade weil) ihnen eine gewisse verquere Logik meist nicht abgesprochen werden kann. Wer den Vorgänger „Zork Nemesis" kennt, wird sich hier prima zurechtfinden. Der Spieler geht



Der Weg zur magischen Uni ist mit Hindernissen gespickt

INQUISITOR
ground lebt



Die zorkische U-Bahn beHANDelt ihre Passagiere ruppig

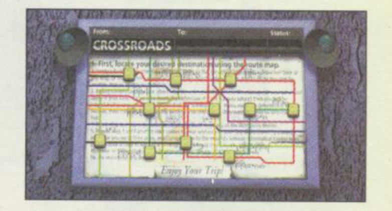
Einem schlafenden Drachen kann man sogar ins Maul fliegen

in der Ich-Perspektive schrittweise von Standpunkt zu Standpunkt, wo er sich stufenlos um die eigene Achse drehen kann. Gelegentlich sind Videosequenzen eingestreut, die zu Beginn und am Ende allerdings nicht immer überzeugen, sticht dort doch ihre zumeist geringere Auflösung besonders ins Auge. Die Fortbewegung erfolgt generell per Klick (je nach Position verwandelt sich der Zeiger in entsprechende Richtungspfeile), und vom Inventory existieren zwei Varianten: Neben einer aufrufbaren Item-Leiste die ausführliche Version mit leider etwas umständlichen Manipulations- und Untersuchungsmöglichkeiten.
Die Geräuschkulisse kann hingegen uneingeschränkt gelobt werden, klingen die verschiedenen Special Effects doch sehr echt, ganz zu schweigen von der sauberen Sprachausgabe. Am besten gefielen uns jedoch die abwechslungsreichen Musikstücke – nicht zuletzt deshalb, weil sie sich so perfekt in den Hintergrund schmiegen, daß man sie kaum bewußt wahrnimmt. So richtig neu sind schließlich nur zwei Dinge, nämlich ein Spellbook, das im Laufe der Zeit mit gefundenen Zaubersprüchen aufgefüllt wird, und eine kuriose Zweispieler-Option via Netzwerk oder Internet, bei der sich die beiden Abenteurer hauptsächlich darum streiten, wer gerade der Boß sein darf. Denn nur dieser kann wirklich spielen, während der „Beifahrer" mit einem weitgehend wirkungslosen zweiten Mauszeiger auf das Zuschauen beziehungsweise Drücken des „Jetzt-bin-ich-aber-dran"-Buttons beschränkt ist. Zum guten Schluß hätten wir noch die frohe Botschaft, daß die nächsten beiden Zorkereien schon angekündigt sind, und zwar für Ende 1998 und 1999. Und vielleicht haben die ja in puncto Neuigkeiten mehr im Sack?

jn

TIPS ZUM EINSTIEG

– Bevor man auch nur entfernt daran denken kann, in den Untergrund abzutauchen, gilt es zu Beginn, den Dungeon Master zu befreien: Beim Fischhändler die Propaganda-Megaphone auf laut stellen, den Six-Pack-Halter aus der Auslage klauen und am Kai per Kran zu Wasser lassen. Der störende Monsterfisch verfängt sich darin und sucht darauf das Weite. Nun kann man den Kasten mit der verwunschenen Laterne heraufholen. Danach den Trödel-Händler aufsuchen!
– Der Übersichtsplan in der Subway läßt sich mit einem Zauberspruch lesbar machen.
– Das Puzzle-Rätsel am Staudamm ist nicht lösbar – es sei denn, man verwendet wiederum einen Spell.



Das Schema der U-Bahn vor der magischen Behandlung

GEHT SO

Joe Nettelbeck

Die gesamte Zork-Reihe ist hierzulande ja eher ein Nischenprodukt für Freaks, obwohl sich das mehr an „Myst" orientierte Nemesis in Deutschland nicht schlecht verkauft hat. Mir persönlich geht es dabei wie der Mehrheit; ich kann die amerikanische Zorkmania nicht so recht nachvollziehen. Es ist gar nichts gegen Humor in Adventures einzuwenden, auch nichts gegen schrillen Humor, aber bitte stets mit einleuchtenden Rätseln. Wenn man den Großinquisitor seines wohlklingenden Vornamens entkleidet, so bleibt meines Erachtens nur noch ein ganz nettes, skurril-bizarres Abenteuer mit leichten Schwächen im Feintuning übrig: Man hätte die Handhabung der Items weniger umständlich lösen können, und die gegenüber Nemesis praktisch unveränderte Grafik sitzt heutzutage auch nicht mehr in der ersten Reihe. Für alle, die sich zu den bedingungslosen Zork-Fans zählen und womöglich schon Anfang der 80er Jahre die erste, rein textorientierte Trilogie verschlungen haben, dürfte das Spiel jedoch zu den absoluten Muß-Titeln des Jahres gehören...

Name ....**Zork ......Grand Inquisitor**
Genre: ..Grafik-Adventure
Hersteller: .....Activision
Schwierigkeit: ....schwer
Preis: ....ca. 100 DM
Spieler:..............1 – 2
Steuerung: ....Maus
Besonderheiten: ....
.......Zweispieler-Modus
Spiel: ....englisch,
.........deutsch geplant
Anleitung: ......englisch,
.... deutsch geplant
Multiplayer: ..Internet/IPX

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA
Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik 70%
Sound 82%
Spielspaß

Solo	Multi
68%	69%

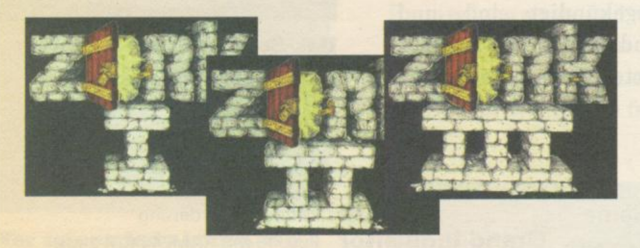
ZORK HISTORY

Die Chronologie der Zork-Spiele ist bekanntlich ein wüstes Durcheinander – wir sorgen für Ordnung:
Wer schon immer ratlos vor der Frage stand, wer oder was denn nun bei Zork in welcher Reihenfolge welchem Zeitalter zuzuordnen wäre, für den naht auf dieser Seite die rettende Kavallerie. Frisch ans Werk: Zork gehörte zu den frühen Erfolgen der legendären, auf Textadventures spezialisierten Softwareschmiede Infocom. Die erste Trilogie **Zork I – III** erschien dort zwischen 1981 und 1983 für PCs, doch gab es sie schon in den späten 70er Jahren auf Großrechenanlagen. Abgesehen davon, daß der Spieler im berühmt-berüchtigten „Great Underground Empire" versteckte Schätze finden und einen bösen Zauberer besiegen mußte, steckte noch nicht allzuviel Story, aber schon eine Menge Wortwitz in den Spielen.
Die zwischen 1983 und 1985 erschienene zweite Zork-Trilogie **(Enchanter, Sorcerer, Spellbreaker)** ist als solche weniger bekannt, da sie ihre Herkunft nicht im Titel führt. Hier geht es mehr um Magie und Zauberei, und insbesondere der letzte Teil hat sich einen Ruf als gnadenloser Hirnzwiebler erworben. Ein weiterer Titel **(Wishbringer, 1984/85)** muß zur Familie gezählt werden, spielt aber weitab von allen anderen Zork-Games auf einer einsamen Insel; selbst die genaue Einordnung auf der Zeitleiste fällt schwer.
Nach einer schöpferischen Pause erschien 1987 **Beyond Zork**, ein Spiel, bei dem Infocom Experimente wagte; heraus kam dabei ein Rollenspiel/Adventure-Hybrid. Zudem gab es bereits einfache grafische Elemente, wie eine simple Automap am oberen Bildschirmrand. Inhaltlich knüpfte Beyond Zork an Spellbreaker an und sollte der Beginn einer weiteren Trilogie sein, die dann aber nie erschien. Die Zeit der Textadventures ging zu Ende; eines der letzten Infocom-Spiele vor dem Zusammenbruch der ruhmreichen Company war 1988 **Zork Zero** – immer noch rein textbasiert, aber bereits mit einer schön bunten Screenmaske geschmückt. An geographisch weit verstreuten Orten führt das Spiel inhaltlich zu den Wurzeln zurück: Treasure Hunting wie in Zork I ist hier angesagt.
Fünf Jahre später holte Activision die verloren geglaubte Firma aus dem Orkus. Jetzt allerdings wurden bei Infocom moderne Grafikabenteuer fabriziert. An **Return to Zork** schieden sich die Geister. Einerseits war das Programm etwa 700 Jahre nach allen anderen Zork-Spielen angesiedelt (was die Kenner verprellte, die sich alte Bekannte erhofft hatten), zum anderen bedingte die Präsentation mit 24-Bit-Grafiken einen anderen Rätselstil, was ebenfalls kritisiert wurde. Dennoch gingen weltweit etwa eine Million Exemplare über den Ladentisch! Das bis vor kurzem letzte Kapitel wurde 1996 geschrieben, als **Zork Nemesis** erschien, ein ungewohnt ernster Titel, der sich eher an „Myst" orientierte. Gerade das aber sorgte wohl für gute Verkäufe hierzulande. Von Return to Zork und Zork Nemesis gab es deutsche Versionen, die ganze Sammlung (ohne die Enchanter-Trilogie und Wishbringer, dafür aber mit dem SF-Adventure „Planetfall") ist als Compilation unter dem Titel **Zork Special Edition** erhältlich. *jn*

ZEITTAFEL



– anno 883: Zork Zero – The Revenge of Megaboz (1988)



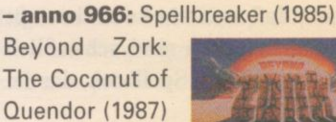
– anno 948: Zork I: The Great Underground Empire (1981)
Zork II: The Wizard of Frobozz (1982)
Zork III: The Dungeon Master (1983)



– anno 949: Zork Nemesis: Das verbotene Land (1996)



– anno 952: Enchanter (1983)



– anno 957: Sorcerer (1984)



– anno 966: Spellbreaker (1985)
Beyond Zork: The Coconut of Quendor (1987)



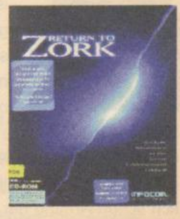
– nach 966: Wishbringer: The Magick Stone of Dreams (1984/85)





– anno 1067: Zork Grand Inquisitor (1997)

– anno 1647: Return to Zork (1993)





"Das Programm hat meine kühnsten Erwartungen übertroffen: Technisch glänzt es durch selten gesehene Perfektion, und das von Grafik und Sound überzeugend umgesetzte Endzeit-Ambiente sucht einfach seinesgleichen. Auch für Einsteiger absolut empfehlenswert."

PC ACTION GOLD

HERBERT EICHINGER (PC ACTION 10/97)

Wertung 85% "Weltuntergangs-Epos der absoluten Extraklasse"

PC ACTION 10/97

"Ja, bei Dark Earth kommt Freude auf. Als alter Fan von "Alone in the Dark" habe ich schon lange auf einen Titel gewartet, der eine ähnlich gelungene Stimmung rüberbringt."

TOM SCHMITT (POWERPLAY 10/97)

GOTT IST DAS SONNENLICHT. DUNKELHEIT EIN TODESURTEIL - UND DIE ZEIT IST DER FEIND.

IM 24. JAHRHUNDERT HERRSCHT DIE ZEIT DER DUNKELHEIT. DIE ZIVILISATION ÜBERLEBT IN DEN WENIGEN STÄDTEN DES MYSTISCHEN LICHTS. SIE SIND ARKHAN. IN EINEM TÖDLICHEN RENNEN GEGEN DIE ZEIT MÜSSEN SIE SICH UND IHRE STADT VOR DEN HEERSCHAREN DES BÖSEN BEWAHREN.

ERLEBEN SIE EINE EINZIGARTIGE WELT. *Dark Earth*, DAS ATEMBERAUBENDE ECHTZEIT-ABENTEUER!



http://www.darkearth.com

CD-ROM

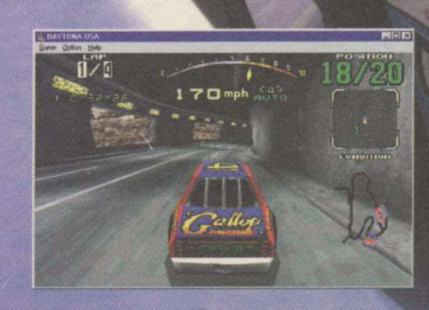
MICROPROSE

http://www.microprose.com

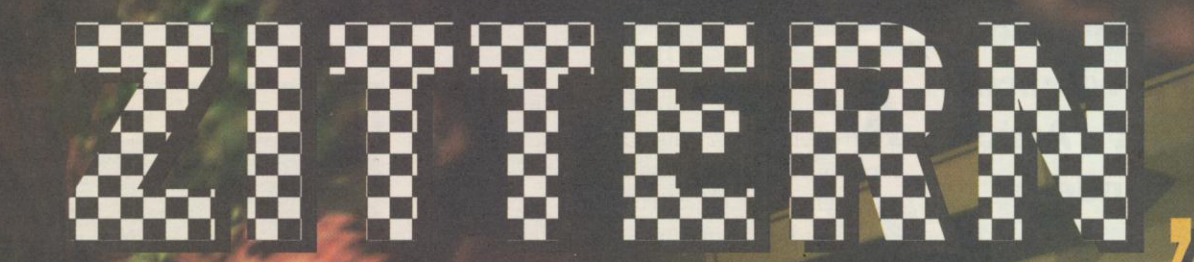
WENN DEIN PULS MIT 180 RAST







UND DEINE HÄNDE



WEISST DU, ES IST ...

DAYTONA™ USA DELUXE

REQUIRES pentium® processor

90 MHz+

WINDOWS 95 CD-ROM

SEGA™ PC

PC CD ROM

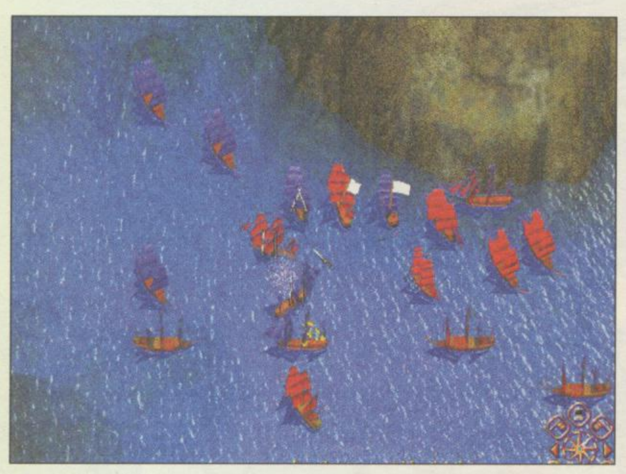
HERRSCHER DER MEERE

Seit vielen Jahren gibt es keine seefahrende Handelssimulation mehr, die wirklich überzeugt – Attic will das ändern



Alles historisch korrekt

Allerdings darf man hier nicht nur Handel treiben, sondern auch Echtzeitgefechte mit Piraten, Konkurrenten und Hafen-Festungen anzetteln oder die Errichtung von eigenen Fabriken betreiben, um so den steten Nachschub an Gütern zu sichern. Man beginnt irgendwann im 16. Jahrhundert (das genaue Startdatum ist ebenso wählbar wie das Spielziel) mit einer gewissen Summe Geldes als Vertreter einer europäischen Schipper-Nation (England, Frankreich, Spanien oder Portugal). Ein, zwei Schiffe machen den Anfang, und nachdem die ersten überseeischen Häfen entdeckt sind, darf geschachert werden – Waffen und Kleidung zum Beispiel nach Afrika, von dort Sklaven und Elfenbein zu den Amis, und schließlich mit einer Ladung Tabak Kurs auf Europa. Das alles ist übrigens historisch völlig akkurat; auch wichtige geschichtliche Ereignisse finden statt, der Fortschritt bringt neue und verbesserte Schiffe hervor, und sogar die Meeresströmungen stimmen. Während das Spiel selbst rundenbasiert funktioniert, werden die Kämpfe in Echtzeit ausgetragen; und wer nicht selber kommandieren mag, darf auch eine Autokampf-Option einschalten. Leider scheint das Programm aber nicht völlig ausgereift zu sein, denn abgesehen von der ganz allgemein umständlichen Steuerung gibt es ein paar spezielle Stolpersteine, unter anderem bei der Kursprogrammierung. Lobenswerterweise ist es allerdings auch möglich, prinzipielle Befehle an die Schiffe auszugeben (wie beispielsweise „Handel treiben"), welche sie dann völlig selbständig befolgen.



Am Bildschirm animiert wirkt das Wasser noch echter



Ausrüsten, Reparieren, Handeln, alles im Hafen

Optisch kommt das Programm insgesamt jedoch über den Durchschnitt nicht heraus, und die recht farblose Musik bricht auch keine Rekorde. Wenn der „Herrscher der Meere" dennoch einen gewissen Reiz entfaltet, dann liegt das wohl am sehr frei wählbaren Spielziel und vielleicht an den Extras wie den neun zusätzlichen Fantasie-Seekarten, unter denen sich auch der aventurische Kontinent aus dem Rollenspielsystem „Das Schwarze Auge" befindet. *jn*

GEHT SO

Joe Nettelbeck

Zwei Seelen wohnen ach in meiner Brust! Was mir am „Herrscher der Meere" gefällt, ist die große Variabilität im Gameplay. Man kann spielen, wie man es möchte – Händler dürfen handeln, Piraten arglose Schiffe überfallen und Imperatoren die Weltherrschaft anstreben. Manchmal sieht die Grafik sogar richtig schick aus, wie bei den Seekämpfen mit ihrem schillernden Wasser. Eine nette Idee ist auch, daß man dort mit etwas Glück und Geschick überlegene Gegner ausmanövrieren und auf Riffe oder Sandbänke locken kann. Weniger schön ist es, wie dies in Szene gesetzt wurde: Da kommt es z.B. vor, daß Schiffe schon an der gefährlichen Stelle vorbei sind, plötzlich wenden und mit vollen Segeln auf die Küste rauschen. Nicht sehr überzeugend... Nicht unbedingt vom Feinsten ist leider auch die umständliche Steuerung. Selbst nach längerer Spielzeit klickt man sich oft genug noch nach dem Try-and-Error-System durch die Menüs, bis man das erledigt hat, was man tun wollte. Irgendwie ergibt das Spiel kein richtig stimmiges Ganzes. Schade eigentlich...

Name ..... **Herrscher der Meere**
Genre: .. Handels-Strategie
Hersteller: ... Bomico/Attic
Schwierigkeit: .. einstellbar
Preis: .... ca. 100 Mark
Spieler: .... 1 – 4
Steuerung: .... Maus
Besonderheiten: ..... zehn unterschiedliche Seekarten
Spiel: .... deutsch
Anleitung: ...... deutsch
Multiplayer: .... nein

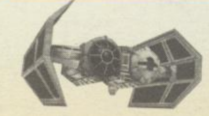
Mindestanforderung
486 DX/2, 8 MB RAM, 2x CD, 512k Grafik SVGA

Empfohlen
P60, 16 MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik SVGA

Grafik 68%
Sound 54%

Spielspaß

Solo	Multi
63%	-%



GET INTO FUN ZONE!

FUNZONE

www.funzone.de



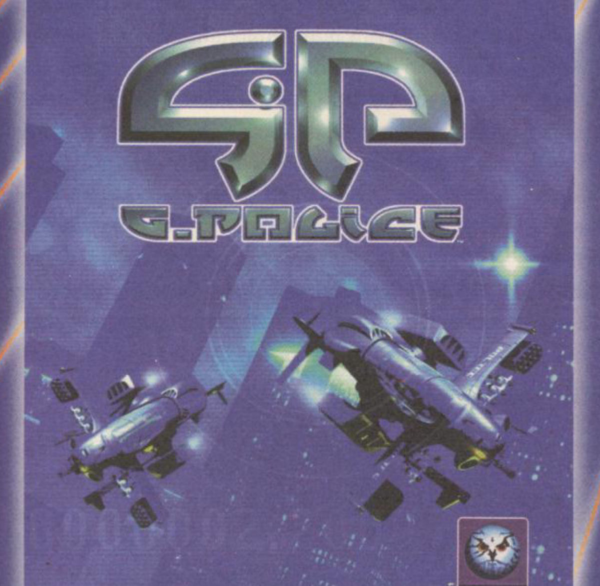
ULTRAPACK ULTRAPACK Vol. 4

10 Top-Titel auf 11 CD-ROMs

Ultrapack 4

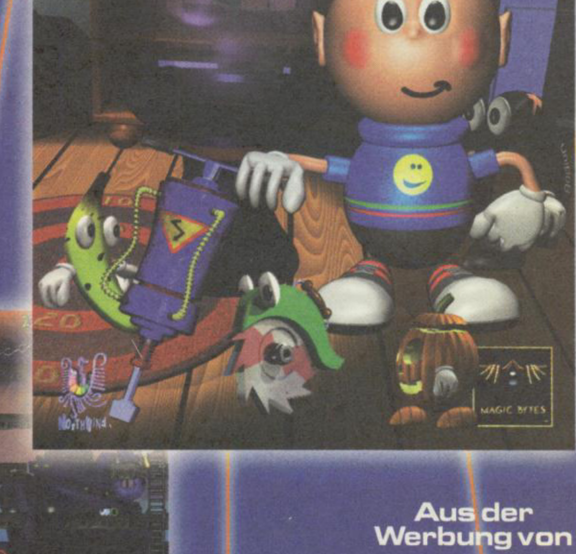
KOCH Media präsentiert eine sensationelle Sammlung von 10 Top-Titeln auf 11 CD-ROMs. Mit dabei sind Programme wie das 20bändige Bertelsmann-Lexikon "Discovery", das "Lexikon des Internationalen Films", der Anatomie-Atlas "Der Mensch glasklar Vol. 1", der "Falk City Guide Europa" und weitere hochklassige Anwendungen.





Drilling Billy

In fünf zauberhaften Welten begleiten Sie Drilling Billy auf seiner Abenteuerreise, in der er Gegnern Gruben gräbt und Boni einheimst, die sein Reisekonto aufbessern. Über 100 Level mit vielen Extras, 3D- animierte Charaktere und versteckte Bonuslevel bringen Spaß für Spieler von acht bis 80.



G-Police

Als Jeff Slater treten Sie in die G-Police ein, um den Tod Ihrer Schwester aufzuklären. Ihr Einsatzgebiet: Der Jupitermond Callisto. Ihre Waffe: Ein aufgerüstetes AG60 Havoc-Gunship. Ihre Aufgabe: Erfüllen Sie über 35 Missionen... Vom Pentium® 133 bis hin zum Pentium II® mit AGP® — optimiert mit 3D Beschleunigerkarten.
Das Spiel, das mit Ihrem PC wächst!

präsentiert von:



erhältlich bei:

KARSTADT

und im gutsortierten Softwarehandel

Aus der Werbung von



KABEL 1

LORDS OF
Bei Sierra wird

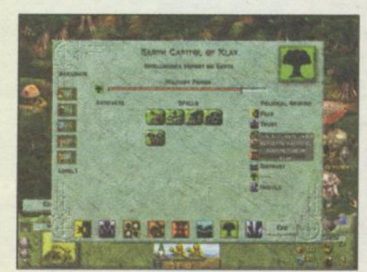
Impressions fiel lange Jahre nicht durch gelungene Spiele auf, was sich erst seit „Caesar 2" oder „Lords of the Realm 2" geändert hat.



Hier wird der Champion zum Champignon



Hier schaltet sich der Echtzeit-Kampfbildschirm ein



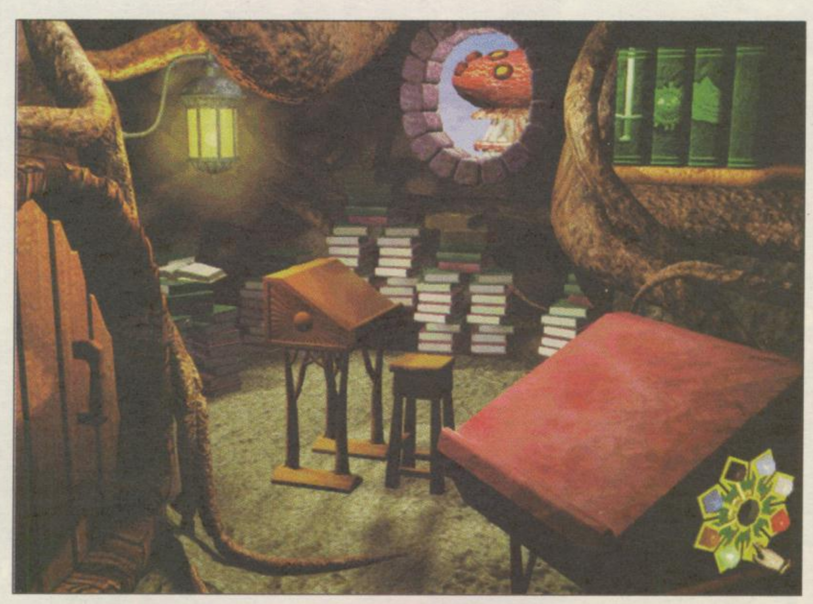
Die erste Hürde ist genommen, jetzt wird befestigt

Stellt Euch einen glühenden Steinbrocken vor... okay, einen ziemlich großen, glühenden Steinbrocken. Dieser kühlt über die Jahre ab – und übrig bleibt eine Fantasy-Welt Urak. Die freien magischen Energien bündeln sich in den Elementen Feuer, Wasser, Erde und Wind – aus denen Völker enstehen (da muß ich wohl in Bio geschlafen haben!). Die Stämme haben sich u.a. zur Aufgabe gemacht, die Urgewalten zu verehren, und so enstanden verschiedenste Religionen: Chaos, Ordnung, Leben, Tod. Jetzt fehlt nur noch ein Oberbösewicht und ein Spieler, um Urak in die Anarchie zu stürzen! Gesucht, gefunden: die Wahl fiel auf den fiesen Lord Balkoth.

„Lords of Magic" bedient sich in Sachen Spielmechanik deutlich bei seinem Vorgänger: wie bei „Lords of the Realm 2" verwaltet Ihr Euer Reich rundenweise, während die Kämpfe in Echtzeit ablaufen. Damit Ihr beim Manövrieren nicht durcheinander kommt, gibt es zwei Grafikdarstellungen. Die Karte kommt in 3D-Optik daher, während die Kämpfe grafisch an Diablo erinnern. Trotzdem ist Lords of Magic weit mehr als ein Abklatsch mit schönerer Grafik, sowohl der Management-Teil als auch die Kämpfe wurden durch eine gehörige Portion Rollenspiel aufgewertet. Allein das sehr abwechselungsreiche Terrain gibt schon einen gewissen Ausblick auf die Komplexität des neusten Impressions-Machwerks.

Direkt vor Spielstart gilt es, sich einen Champion auszusuchen: Dieb, Zauberer oder Krieger. Nun folgt die Story vom Tellerwäscher zum Bürgermeister: Habt Ihr Euch genug Ruhm erkämpft, dürft Ihr Stadtvorsteher werden. In einer Welt voller verschiedenster Strömungen (Leben und Tod, Feuer und Eis, ...) sind bitterböse Konflikte vorprogrammiert. Es liegt nun an Euch, das eigene Reich trotz Widrigkeiten aufzubauen, Städte zu verwalten, magische Forschung zu betreiben und Manufakturen zu installieren. Je weiter sich Euer Ruf verbreitet, desto mehr Gefolgsleute und Champions schließen sich Euch an. Spätestens jetzt können lästige Verwaltungsarbeiten automatisch durch KI-Champions übernommen werden.

Wegen der immerwährenden Bedrohung durch die Schergen Balkoths sind kriegerische Auseinandersetzungen kein Allheilmittel. Wer gewinnen will, muß sich als geschickter Diplomat und Kaufmann erweisen. Nun muß Diplomatie nicht zwingend klassisch definiert werden, so existiert z.B. für Diebe die Option „Foltern". Eines der spannendsten Features ist, daß man mit befreundeten Völkern tauschen kann, was der Elf begehrt: Wissen, Gefangene, Rohstoffe und sogar ganze Städte. Dank eines diebischen Spionage-Champions wißt Ihr schon im Vorhinein, was der Gegner besitzt und zukünftig planen könnte! Wer sich allerdings übers Ohr hauen läßt, verliert mächtig Ansehen.



In dieser Bibliothek lassen wir uns bei Pilzgeruch nieder, um an neuen Zaubersprüchen zu feilen

POWER PLAY VOLLTREFFER

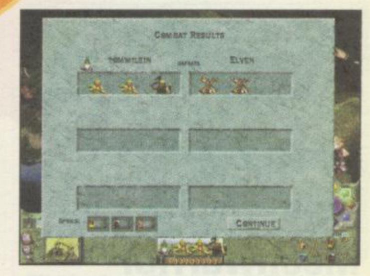
MAGIC
wieder gezaubert



Dies ist der schematische Überblick über meine Hauptstadt



Auch in Tempeln wird heiß gekämpft



Mein Tommilein war zum Glück erfolgreich, was hier bunt auf grün bewiesen wäre



Der eigentliche Spielbildschirm in seiner ganzen 3D-Herrlichkeit



Dieses Stonehenge-Menü bietet diverse Zauberer zur Auswahl an

Irgendwann ist der Flitzebogen überspannt, und eine Partei setzt statt auf Diplomatie auf nackte Gewalt. Das Geschehen zoomt dann automatisch in den Kampf und vorbei ist es mit der Runden-Gemütlichkeit. In den Echtzeitkämpfen befehligt Ihr nicht reines Kanonenfutter, sondern Eure braven Champions. Diese Helden können erbeutete Artefakte in die Schlacht führen, das jeweilige Team ist überschaubar und gewinnt nach erfolgreichem Kampf wertvolle Erfahrungspunkte. Diese Konflikte müssen auch gar nicht überlang dauern, bei einer zu deutlichen Übermacht laßt Ihr den Computer steuern oder zieht Euch zurück.
Während der Schlachten macht LoM seinem Namen Ehre! Zwar sind auch hier konventionelle Waffen tonangebend, aber richtig Spaß macht die Sache erst, wenn Ihr über genügend Zauberkräfte verfügt. Anhänger des „Lebens" haben z.B. den praktischen Regenerations-Spruch auf Lager, das „Luft"-Volk schmeißt mit Lichtblitzen, und die nekrophilen „Todes"-Gläubigen verbreiten eklige Krankheiten. Höhepunkt sind die Zaubersprüche, die Gelände verändern können. Wie bei Populous erschafft Ihr Täler und Bergketten, vorausgesetzt Ihr seid magisch gut ausgestattet. Insgesamt gibt es 160 verschiedene Zaubersprüche, die Ihr entwickeln und erforschen könnt.
Wie es sich für ein gutes Strategiespiel gehört, gibt es einen Karteneditor, der sehr einfach zu bedienen ist. Diese Karten lassen sich dann per Netzwerk mit anderen teilen. Wer auf den ganzen Heldenkram keine Lust hat, schlüpft einfach in die Rolle von Balkoth und nimmt Zwerge und Elfen mächtig aufs Korn, und das macht auch Spaß! *ts*



tom schmidt

SUPER

Impressions hat die Kritiken an „Lords 2" ernstgenommen, und ein Strategie-Spektakel ersonnen, mit dem wohl keiner gerechnet hat. Die ganze Welt schaute auf Microsoft, Activision und GTI, während Sierras Truppe still und heimlich fleißig war. Schon die opulente Optik in HiColor mit all den neckischen Details macht einen hervorragenden Eindruck, wenngleich es mir manchmal an genügend Animationsphasen fehlt. Das nervt im Schlachten-Modus hier und da etwas, wird aber durch besonders große Spielfiguren fast wieder kompensiert. Highlight ist ohnehin der kraftvolle Mix aus Management und Echtzeitschlachten, der trotz aller Skepsis klasse spielbar ist. Anfänger werden von der Optionsvielfalt genauso wenig niedergebügelt, wie WarCraft-Veteranen unterfordert. Wer Raumschiffe satt hat und sich mal wieder nach Fantasy sehnt, bekommt hier eine echte Alternative – ich habe meinen Champion schon viel lieber als meinen Teddybären daheim!

Name	**Lord of Magic**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Impressions/Sierra
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	alle

Mindestanforderung
P100, 16MB RAM, 4x CD, 1 MB Grafik, SVGA

Empfohlen
P 166, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik, SVGA

Grafik 80%
Sound 79%
Spielspaß

Solo	Multi
85%	86%

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

HEAVY
Stahl auf Stahl –

Nach der gelungenen Mechwarrior-Reihe und dem Wegfall der FASA-Lizenz geht es auf zu neuen Ufern

Wir schreiben das Jahr 6132. Der Mensch hat es natürlich geschafft, das All zu besiedeln. Doch trotz des Fortschritts lassen sich gewisse Charakteristika nicht beseitigen. Auf einem der weit entfernten Planeten namens Terra Nova tobt ein erbitterter Krieg. Die konträren Parteien befinden sich einmal im Süden und im Norden. Und was würde da näher liegen, als sich in der Mitte zu treffen. Dieses Grenzgebiet wird Badlands genannt, und der Name ist Programm. Die Truppen sind entlang der Grenze ständig in Gefechte verwickelt. Beide Parteien benutzen riesige Trägerschiffe, um Ihre Einheiten an die Front zu bringen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Soldaten der nördlichen Fraktion. Krieg allein ist selbst für einen hartgesottenen Kämpfer schon heftig. Aber es kommt schlimmer. Bei Eurem ersten Einsatz habt Ihr den Sohn Eures kommandierenden Colonels verloren. Die Reaktionen des Vaters sind logischerweise nicht angenehmer Natur.

Wer von Euch noch die guten alten Mechs in Erinnerung hat, sollte umdenken. Die hier zum Einsatz kommenden Gears unterscheiden sich doch extrem von ihren Kollegen. Zu erst einmal sind sie erheblich kleiner, in der Regel dreieinhalb Meter hoch. Die geringere Größe wirkt sich natürlich auf die Geschwindigkeit und Beweglichkeit aus. Während unsere altbekannten Stahlriesen nur sehr behäbig vorankammen, sind die Gears nicht nur sehr schnell, sondern können sich auch ducken oder zur Seite ausweichen. In Situationen, bei denen es besonders auf Schnelligkeit ankommt, geht es auf Rollschuhen weiter. Die Kampfroboter sind mit Rädern ausgestattet, die sich bei Bedarf aktivieren und ausfahren lassen. Natürlich leidet die Beweglichkeit darunter. Ein weiterer interessanter Unterschied ist die Fähigkeit der Gears, Waffen aufzunehmen. Militärisches Gerät wird nicht nur fest montiert, sondern kann mit den Händen losgelassen und genommen werden. Dieses Feature macht besonders Spaß, wenn sich Euch die Möglichkeit bietet, die Waffen des niedergestreckten Gegners zu übernehmen. Das Arsenal reicht von riesigen Schnellfeuergewehren über Granat- bis zu Raketenwerfern.

Die gestellten Aufgaben sind vielfältig und beinhalten nicht nur reine Kampfeinsätze. Auch Erkundungs-, Verteidigungs- sowie Sicherungseinsätze warten auf den Gear-Kommandanten. Alleine wäret Ihr allerdings hoffnungslos unterlegen. Aus diesem Grunde stehen Euch Kameraden zur Seite, denen Ihr selbstverständlich gezielte Befehle erteilen könnt.

Im Verlauf der Geschichte bekommt Ihr neue Roboter, die natürlich über bessere Ausrüstung verfügen. Die aus Mechwarrior beliebte Eigenbestückung Eurer Kampfmaschinen wurde hier noch erweitert. Während früher nur vorgegebene Modelle zur wahlfreien Bestückung zur Verfügung standen, könnt Ihr nun von Grund auf

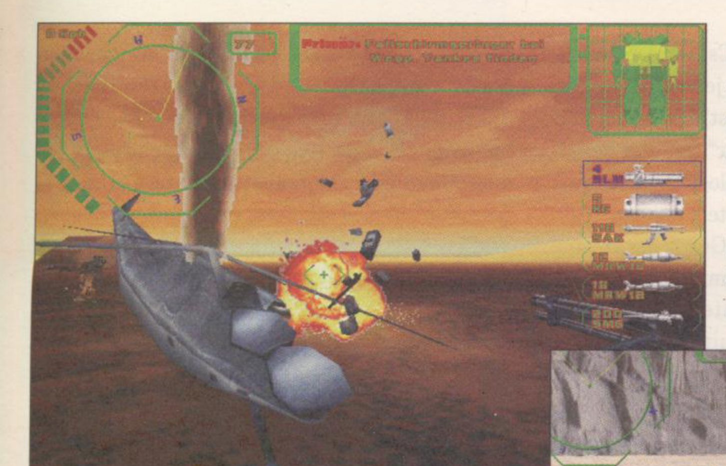

Unser rechtes Bein wurde zerstört. Wir sind hoffnungslos ausgeliefert.


Auch wenn wir Houston nicht rufen, wir haben dennoch ein Problem



Auf dem Weg zum Einsatzort. Die feindliche Basis ist das Ziel.

GEAR
Krieg der Roboter



Es dämmert. Ein Gegner spendet, wenn auch unfreiwillig, ein wenig Licht.

Kein Kniefall ohne Grund: Diese Waffe müssen wir haben



Nach dem Einsatz auf dem Weg zum heimischen Trägerschiff



Die Träger sind wahrlich gigantisch



Bei gut gezielten Treffern hinterlassen die feindlichen Gears ihre Waffen

neue Einheiten definieren. Auch gibt es jetzt unterschiedliche Panzerungen oder Sensorensysteme.

Das neue Schlachtfeld der Ehre ist wesentlich detaillierter und hügeliger gestaltet worden. Im Gegensatz zum Vorgänger ist nur selten ein Kampf auf offenem Gelände möglich. Die Höhenunterschiede müssen von Euch voll ausgenutzt werden, sonst ist ein schneller Tod sicher.

Die Programmierer haben natürlich auch an die weniger erfahrenen Piloten gedacht und Trainingsmissionen integriert. Wer die Story siegreich beenden konnte, dem steht noch eine Laufbahn zur Verfügung. Hier könnt Ihr auf beiden Seiten für Ruhm und Orden kämpfen. Grafisch braucht sich Heavy Gear nicht zu verstecken. Natürlich gibt es ebenso eine 3Dfx-Variante, die nicht nur besser ausschaut, sondern auch die Hardwareanforderungen in angenehme Regionen sinken läßt. Erinnert sich noch jemand von Euch an die Musikstücke aus Mechwarrior 2? Der mitgelieferte Synthi-Soundtrack ist ebenso gut und läßt fröhliche Kampfeslust aufkommen. Die Story wird durch gefilmte Zwischensequenzen erzählt. Die Schauspieler agieren professionell, was man von den Synchronsprechern nicht immer sagen kann. Dennoch ist die Geschichte stimmig und baut eine gute Atmosphäre auf.

Auch der Multiplayermodus wurde selbstverständlich nicht vergessen und erlaubt bis zu acht Spielern, sich entweder über Modem, TCP- oder IPX-Netzwerk zu beharken. *mw*

SUPER

Maik Wöhler

Ich war anfangs nicht nur skeptisch, sondern nach der ersten Mission regelrecht entsetzt. Das lag aber weniger am Spiel, sondern an meinem Fehler, daß ich nicht umgedacht hatte. Wer mit alten, auf riesige Kampfroboter abgestimmten, Taktiken versucht, die Schlacht zu gewinnen, hat im Vorfeld bereits verloren. Was Activision hier abgeliefert hat, übertrifft mein geliebtes Mechwarrior 2. Gerade die Kombination aus der Ausnutzung des Terrains inkl. der KI machen Heavy Gear zu einer Herausforderung für jeden Mech-Veteranen. Dabei sieht alles nicht nur besser aus, sondern funktioniert auch besser. Gerade die Landschaft macht viele unterschiedliche Strategien möglich. Es gibt nur wenig, was mich stört. Zum einem hätten es in der Kampagne ruhig beide Seiten sein können. Zum anderen frage ich mich, wozu ich an meinem Gear zwei Hände habe, aber lediglich nur mit einer kräftig zupacken darf? Aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Schauen wir mal, ob das bald erscheinende „Earthsiege 3" dies noch toppen kann.

Name: ...... **Heavy Gear**
Genre: .... Simulation
Hersteller: ...... Activison
Niveau: .... schwer
Preis: .... ca. 100 DM
Spieler: .... 1 – 8
Steuerung: .... Maus, ... Joystick, Tastatur
Besonderheiten: .... ForceFeedback, **3Dfx**
Spiel: .... deutsch
Anleitung: .... deutsch
Multiplayer .... ja

Mindestanforderung
P166, 16 MB-RAM, 4x CDROM, 2 MB-SVGA

Empfohlen
P133, 32 MB-RAM, 4x CDROM, 2 MB-SVGA, **3Dfx**

Grafik **82%**
Sound **87%**
Spielspaß

Solo	Multi
86%	84%

F-22 RAP
Novalogics Rückkehr

Und noch eine F-22 am überfüllten Sim-Himmel: Diesmal mit offizieller Hersteller-Lizenz.



Kleiner Seitenhieb an DID? Den Eurofighter fliegen nur Eure Feinde...

An F-22-Simulatoren für PCs herrscht wahrhaftig kein Mangel: Fast jeder Hersteller, der im Bereich Fliegerei aktiv ist, hat in den letzten zwölf Monaten die „Raptor" auf den heimischen Monitor gebracht. Novalogic war vor fast genau einem Jahr einer der ersten, der den Wundervogel in den Kampf um die Gunst der Hobby-Piloten schickte. Das Spiel mit dem Namen „Lightning 2" protzte mit bunter Grafikpracht und einem ansprechenden Multiplayer-Modus, enttäuschte den Hardcore-Flieger aber mit stark actionlastigem Gameplay. Ein Jahr – und etliche „F-22"-Sims – später treten die Amerikaner jetzt mit „Raptor" (so der endgültige offizielle Name des Vogels) erneut an, die Herzen der flugbegeisterten PC-Anwender zu erobern. Für den Nachfolger legten sich die Mannen um John Garcia mächtig ins Zeug. So schloß Novalogic einen Kooperationsvertrag mit Lockheed/Martin – dem Hersteller der F-22 – ab, und sicherte sich die Dienste des Chef-Testpiloten (s. Interview), um ein möglichst realistisches Flugmodell auf die Beine stellen zu können.

Anders als der Vorgänger verfügt „Raptor" nun über mehrere Options-Menüs, die das Spiel an die Fähigkeiten und Vorlieben des PC-Piloten anpassen. So läßt sich z.B. die Bewaffnung frei auswählen und von realistischer Bestückung in den „Fun"-Modus schalten, in dem die F-22 mehr Waffen trägt, als ein ganzes Geschwader. Aber auch Aspekte des Flightmodells, wie der Ground-Effect oder Blackouts/Redouts können vom Spieler bei Bedarf aktiviert oder ausgeschaltet werden. Neben den beliebten Quick-Missions stehen diesmal fünf Campaigns zur Auswahl, die nun endlich auch wie Campaigns aufgebaut sind. So bauen die Missionen inhaltlich aufeinander auf und Eure Leistungen entscheiden über den Verlauf der Kampagne. Schießt Ihr z.B. als Sekundärziele gekennzeichnete Flieger ab, werden diese Euch im folgenden Auftrag nicht mehr belästigen. Da außerdem in härteren Schwierigkeitsgraden Euer Waffenvorrat begrenzt ist, sind Versorgungs-Flugzeuge besonders wichtig, weil Euch sonst im späteren Verlauf des Feldzuges die Munition ausgehen könnte. Nach einem kurzen

DAVE FERGUSON



Der offizielle Test-Pilot von Lockheed/Martin und der erste Mensch, der die F-22 geflogen hat. Wir sprachen mit ihm über den Wundervogel.

Power Play: Dave, geben sie uns doch bitte zunächst eine kurze Zusammenfassung ihrer bisherigen Karriere.

Dave Ferguson: Ich bin z.Zt. bei Lockheed/Martin als „Director Flight Operations" beschäftigt. Dort arbeite ich seit 18 Jahren, davor diente ich 20 Jahre in der U.S. Air Force als Kampf- und Testpilot. In meinen Dienstzeiten in Vietnam flog ich u.a. die F-105, F-4 „Phantom" und die F-111. Als Testpilot flog ich die F-15, die F-16 und die F-117 „Nighthawk".

PP: Welche Art von Kampfmissionen sind sie in Vietnam geflogen?

DF: Ich flog hauptsächlich Luft/Boden-Einsätze gegen SAM-Batterien („Wild Weasel").

PP: Was halten sie von F-22 Raptor in Hinsicht auf den Realismus?

DF: Meine Aufgabe bei der Produktion des Spiels war es, das Flightmodel auf Authenzität zu prüfen. Wenn ich jetzt das fertige Spiel „fliege", muß ich sagen, daß es so nah an das echte Flugzeug kommt, wie es uns nur irgend möglich war.

PP: In allen F-22-Sims und auch in Raptor scheint es so, als sei der Jäger sehr einfach zu fliegen und zu beherrschen. Tischen uns die Programmierer hier „Lügen" auf?

DF: Oh nein! Das war eines unserer Entwicklungsziele für die (reale) F-22. Sie nimmt dem Piloten Routine-Arbeit ab, damit er den Kopf frei hat für den Waffeneinsatz. Selbst die G-Belastung wird durch spezielle Anzüge derart abgemildert, daß es möglich ist, bei neun Gs die F-22 zu beherrschen. Zwar tun neun Gs immer noch höllisch weh. (lacht), aber man bleibt bei Bewußtsein.

PP: Haben sie je andere PC-Sims außer „Raptor" gespielt?

DF: Nein. Ich habe zwar eine Unmenge Zeit mit professionellen Simulatoren verbracht und mir einige PC-Sims kurz angeschaut, mich mit ihnen aber nie intensiv beschäftigt.

PP: Also können sie das Novalogic-Produkt nicht mit anderen Spielen vergleichen?

DF: Nein, nicht wirklich.

PP: Eine Frage zur echten „Raptor"...stimmt es, daß die F-22 auch mit Luft/Boden-Waffen bestückt werden wird?

DF: Diese Entscheidung liegt bei den zuständigen Stellen des U.S. Militärs, aber technisch steht einer Bestückung nichts im Weg. Ein Nachteil wäre natürlich der durch externe Raketen vergrößerte Radar-Querschnitt, aber es wäre auch denkbar, Luft/Boden Waffen in den Schächten mitzuführen.

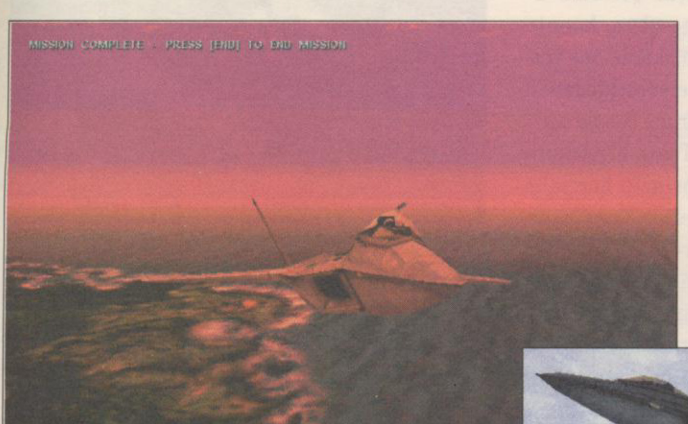
PP: Wie sehen die zukünftigen Pläne für die Kooperation zwischen Lockheed und Novalogic aus?

DF: Wir sind sehr zufrieden mit der Zusammenarbeit und legen natürlich Wert darauf, daß unsere Flugzeuge so realistisch wie möglich simuliert werden. Bislang jedoch ist Novalogic noch nicht mit einem neuen Projekt an uns herangetreten, aber die Kooperation läuft definitiv weiter.

PP: Mister Ferguson, wir bedanken uns für das Gespräch.



TOR
zur Jet-Simulation



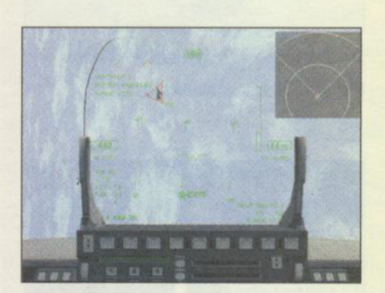
◀ **Ganz schön kitschig! Bei Dämmerung sieht „Raptor" aus wie ein amerikanisches Postkarten-Motiv.**

Missile away! Abschuß einer AMRAAM ▼



Brauch' ich eine Brille? Im Tiefflug verschwimmen die Bodentexturen.

Briefing geht es ab auf die Rollbahn, wo den Spieler eine ähnliche Grafikengine erwartet, wie schon im Vorgänger „Lightning 2". Die Bodentexturen wurden zwar verbessert und die F-22 sehen jetzt besonders schnieke aus, „Lightning 2"-Veteranen aber werden einige Dejà vues erleben. Da die F-22 dem Piloten so gut wie alle Kleinarbeit abnimmt, könnt Ihr Euch getrost aufs Kämpfen konzentrieren: Anhand der Flugroute findet Ihr zumeist automatisch die primären Ziele und könnt sie bequem per AMRAAM bekämpfen. Die Bordcomputer kümmern sich stets um Eure Lage in der Luft und trimmen das Flugzeug so, daß es die bestmögliche Performance bringt. „Raptor" simuliert die F-22 auch diesmal in einer Luft/Boden-Rolle, weshalb die Bomber-Missionen wieder auf dem Dienstplan stehen. Hier wird's dann etwas kniffliger: Die JDams sind GPS-gesteurte Bomben, zielsuchend, aber ohne eigenen Antrieb. Nur wer nah genug ans Ziel herankommt, wird mit einem Treffer belohnt. „Raptor" bietet neben bekannten Multiplayer-Modes wie Netzwerkspiel oder Modem-Verbindung eine weitere Variante des Mehrspieler Luftkampfs. Mittels beiliegender Software kann der Novalogic-Spiele-Server namens „Novaworld" kontaktiert werden, der eine „Air Warrior"-ähnliche Arena zum internationalen Luftkampf via Internet bietet. Hier bekriegen sich bis zu 100 F-22, mit dem Ziel, die Basen des Gegners zu zerbomben und seine Jäger vom Himmel zu holen. Der – kostenlose – Server befindet sich z.Zt. im Aufbau und soll noch dieses Jahr ans Netz gehen. *sg*



Guns! Guns! Guns! Dogfights haben mit der „Raptor" zwar Seltenheitswert...



...was aber nicht heißt, daß die F-22 ungeeignet für Kanonen-Duelle wäre



Sascha Gliss

GUT

Zwar ist und bleibt „Raptor" eine verbesserte Version der „Lightning 2"-Sim, aber augenscheinlich konzentrierte sich Novalogic darauf, die Schwachpunkte des Vorgängers auszubügeln. So verfügt Raptor nun z.B. über einen Bewaffnungs-Screen, und auf der Karte lassen sich eigene Waypoints setzen. Die wichtigste Verbesserung im spielerischen Bereich aber ist das Kampagnen-System, in dem nicht mehr einfach Missionen nach Belieben angewählt werden können. Eure Performance in den Missionen entscheidet außerdem mit über Erfolg oder Mißerfolg des Feldzuges, was dem Spiel einen gehörigen Motivationsschub verpaßt. Die Grafik wurde zwar einer Renovierung unterzogen, überzeugt mich jedoch – gerade mit Blick auf die Konkurrenz – immer noch nicht restlos. Nicht geändert hat sich – naturbedingt – jedoch an dem oft recht unspektakulären Verlauf der Luftgefechte: Aus 20 Meilen ein paar AMRAAMs auf unsichtbare Gegner zu feuern macht halt weniger Laune, als sich in engen Dogfights mit starren MGs zu duellieren.

Name	**F-22 Raptor**
Genre:	Simulation
Hersteller:	Novalogic
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca 90 Mark
Spieler:	1 bis 100
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Flightsticks
Besonderheiten:	Internet-play auf Gratis-Servern
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	IPX, (Null-) Modem, TCP/IP

Mindestanforderungen

P 90, 16 MByte RAM, 4x CD-ROM

Empfohlen

P 200, MMX 32 MByte RAM, 8x CDROM, 109 MByte Festplatte

Grafik **78%**

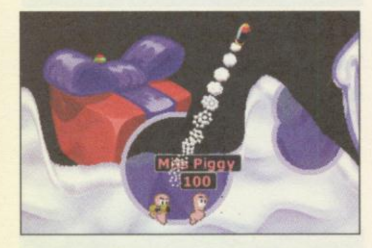
Sound **70%**

Spielspaß

Solo	Multi
76%	78%

WORMS 2

Rechtzeitig zum Fest der Liebe blasen die Würmer wieder zum Angriff



Schweine-Wahnsinn? Miss Piggy läuft Amok...



...und pustet einen unschuldigen Redakteur weg.



tom, der Schrotflinten-Killer!

Aufmerksame Leser werden sich erinnern: In der letzten PP-Ausgabe war „Worms 2" eigentlich schon zum Test vorgesehen, konnte allerdings nicht bewertet werden, da die uns vorliegende Version weder über die verschiedenen Multiplayer-Varianten noch über die Single-Missions für Solo-Zocker verfügte.Team 17s potentieller Hit erinnert vom Spielprinzip her sehr stark an den knapp zwei Jahre alten Vorgänger: Noch immer stehen sich mehrere Teams von rücksichtslosen Kampfwürmern gegenüber, die mit allen möglichen – und unmöglichen – Waffen versuchen, sich gegenseitig auszuradieren. Dem Trend der Zeit folgend läuft das Spiel nun exklusiv unter WIN95 und leitet den Spieler in schicken Menüs durch die diversen Konfigurations- und Setup-Screens. Wie gehabt, stellen die Kontrahenten hier zunächst persönliche Teams auf, entscheiden sich für ein Schlachtfeld oder legen die Art und Anzahl der verfügbaren Waffen fest. Im Einzelspieler-Modus, der aus einer Vielzahl von vorbestimmten Leveln inklusive Zugangs-Codes besteht, sind die Regeln des Kampfes und die Waffenbestückung festgelegt und ändern sich mit jedem neuen Spielabschnitt. Sind alle Vorbereitungen abgeschlossen, wird es Zeit, sich auf das horizontal scrollende Schlachtfeld zu begeben. Spätestens hier werden altgediente „Worms"-Veteranen ihr Lieblingsspiel nicht mehr wiedererkennen, da sich die gesamte Action in SVGA abspielt. Auch die Würmer wurden einer Generalüberholung unterzogen und erinnern nun eher an pinke verschrumpelte Würstchen mit Augen als an kriechende Humusproduzenten. An der Steuerung hat sich jedoch nichts geändert: Noch immer kriechen oder springen Eure Kämpfer auf Tastendruck brav durch die Gegend, und die Waffensteuerung per Fadenkreuz und Space-Taste präsentiert sich – fast – wie gehabt. Verschlimmbessert wurde die Energieanzeige für den Abschuß: War sie im Vorgänger noch am unteren Bildrand zu finden und fast so breit wie der ganze Screen, so müßt Ihr Euch jetzt mit einer recht winzigen Anzeige zwischen dem Wurm und seinem Fadenkreuz begnügen, was die Fein-Dosierung nicht gerade einfacher macht. Nach getaner Arbeit, sprich (hoffentlich) siegreicher Schlacht, versorgt Euch das Spiel – wie schon im ersten Teil – mit allerlei nützlichen und unnützen Statistiken. Welcher Wurm war der beste Schütze, welcher war am langweiligsten... usw. Für Spieler mit Internet-Zugang hält Team 17 ein besonderes Schmankerl bereit: Neben den „normalen" Multiplayer-Modes (an einem PC, im LAN oder per IP-Adresse), bieten die Engländer ab sofort kostenlose Worms-Server an, auf denen sich Spieler treffen und Partien gegeneinander austragen. Wie in Blizzards „Battlenet" treffen sich alle Teilnehmer in einer Art Lobby inkl. Chat-Option, um sich dann übers weltweite Datennetz den Garaus zu machen. *sg*



Light my fire! Unser Napalm Strike röstet die gegnerischen Kriecher.



Sascha Gliss

SUPER

Worms 2 wurde zwar optisch und akustisch so gehörig aufgepeppt, daß der Vorgänger ganz schön blaß aussieht, spielerisch hingegen erwarten den Wurm-General – im Single Player-Mode – keine umwerfenden Neuerungen. Zwar greift Ihr jetzt auf ein erweitertes Arsenal zur verbesserten Wurm-Terminierung zurück, aber echter Spielspaß und Schadenfreude stellen sich im Kampf gegen anonyme Computergegner langfristig nicht ein. Die Multiplayer-Fraktion hingegen freut sich auf Internet-Spiele zum Nulltarif oder zockt weiterhin an einem Rechner oder im LAN. Wie zu erwarten, entfaltet auch „Worms 2" erst hier sein ganzes Suchtpotential, wobei die praktischen Editoren zu immer neuen Level-Experimenten verführen. Worms ist und bleibt ein typisches Multiplayer-Spiel und somit findet die Serie mit der neusten Version eine würdige Fortsetzung. Lediglich Einzelspieler werden über Mangel an Langzeit-Motivation klagen, weshalb wir unsere Kaufempfehlung auch nur für den Mehrspieler-Modus aussprechen.

Name .... **Worms 2**
Genre: ...Geschicklichkeit
Hersteller: ......Team 17/ ....Microprose
Schwierigkeit: ..einstellbar
Preis: ....ca 90 Mark
Spieler: ....1 bis 6
Steuerung: ......Tastatur, ...Joystick, Lenkräder
Besonderheiten: ....kostenloses Internet-Play .....auf Team 17-Servern
Spiel: ....Deutsch
Anleitung: ....Deutsch
Multiplayer: ....

Mindestanforderungen
P 75, 16 MByte RAM, 2x CD-ROM

Empfohlen
P 133, 32 MByte RAM, 8x CDROM

Grafik **79%**
Sound **80%**
Spielspaß

Solo	Multi
74%	85%

EASTERN FRONT

Krieg gewonnen, Feind tot – Talonsoft überrascht mit strategischem Paukenschlag

Wer Häßlichem gegenüber unempfindlich ist, kann auch auf einer 2D-Karte spielen

Wahrlich, die Strategiespezialisten von Talonsoft haben mit dieser WW-II-Versoftung der Operation Barbarossa ein echtes Monster fabriziert: Acht Kampagnen (davon drei Komplettfeldzüge von '41 bis '45) sowie über fünfzig zum Teil gewaltige Szenarien warten auf ihren Kommandeur. Dies hier ist keine Nascherei für zwischendurch, sondern echtes Strategen-Schwarzbrot – als solches aber ausgesprochen locker und aromatisch geraten. Keine Frage, daß wir uns hauptsächlich an den Kampagnen versucht haben: Auf deutscher oder russischer Seite beginnt man anno '41 als kleiner Leutnant mit Neben-Kriegsschauplätzen (auf Wunsch auch als höherer Dienstgrad, dann gibt's aber schon anfangs heiße Ohren), um nach und nach befördert zu werden und gewissermaßen die dickeren Kanonen zu befehligen. Sehr lobenswert dabei, daß hier jedesmal neue Sandkästen generiert werden: Selbst wer unter denselben Bedingungen eine Kampagne mehrmals startet, wird stets andere Jobs zugewiesen bekommen.



Natürlich gibt es auch andere Gegenden; hier eine Schneelandschaft

Der Spielverlauf selbst gestaltet sich dabei eher konventionell – rundenweise werden kleine Truppenverbände durch die russischen Steppen dirigiert, dem Score zuliebe sollte man strategisch wichtige Punkte erobern bzw. halten, und ansonsten muß halt der Feind eins auf die Rübennase kriegen. Durch die Weitläufigkeit der Karten sind dabei Umgehungsmanöver und andere Tricks prima durchführbar, und wem der Überblick verloren geht, der sollte nicht auf die für solche Fälle gedachte, aber eher unbrauchbare Minikarte zurückgreifen, sondern stattdessen die 2D-Variante der Gegend aufrufen: Häßlich, aber funktionabel. Normalerweise wird nämlich in einer hübschen, isometrischen Sicht à la „Panzer General 3D" gekämpft. Besonders gefällig kommen auch die sehr echt klingenden Effekte und nicht zuletzt die flotte Marschmusik rüber. So, das muß Euch reichen, ich soll jetzt nämlich unbedingt mit Leutnant Leljaschin einen Brückenkopf der Deutschen zerbröseln – unsere Nachschublinien sind sonst gefährdet... *jn*



Die bunten Untersetzer helfen beim Auseinanderhalten der Einheiten: Blau sind die Deutschen, orange die Russen

GUT

Joe Nettelbeck

Mit der eher mäßigen „Battleground"-Serie im Hinterkopf machte ich mich als Skeptiker an diesen Test. Aber spätestens nachdem Leljaschin (keine Angst, man kann auch die Deutschen übernehmen) seinen ersten feindlichen Angriff gestoppt hatte, packte mich doch das Fieber! Gut, es gibt vor allem bei der Steuerung noch ein paar Haken und Ösen, Dinge, die ich mir einfacher und besser gewünscht hätte. Das ständige Umschalten zwischen Angriff und Bewegung etwa, die mickrige „Übersichts"-Karte oder die komplizierten Optionen in Sachen Fog of War bzw. Bewegungsreichweite. Dennoch kann man wohl selbst beim bösesten Willen nicht abstreiten, daß Talonsoft mit „Eastern Front" ein Quantensprung beim Spielspaß gelungen ist. Obwohl (oder vielleicht gerade weil) das Programm auch im Vergleich zu den SSI-Generälen eine enorme Spieltiefe, viel Realismus und mindestens ebensoviel Umfang aufweist. Besonders bei den Kampagnen, wo man immer wieder neue und andere Aufgaben gestellt bekommt, was ja nicht unbedingt genreüblich ist.

Name	Eastern Front
Genre:	Strategie
Hersteller:	Empire/Talonsoft
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca. 100 DM
Spieler:	1 - 2
Steuerung:	Maus und Tastatur
Besonderheiten:	-
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	Internet, IPX, Nullmodem, E-Mail

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2x CD, 2 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik 75%
Sound 82%

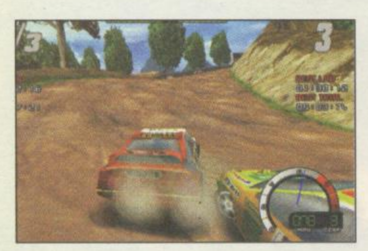
Spielspaß

Solo	Multi
80%	78%


HEAVY GEAR. DAS IST DER PURE KAMPF. DIE SUPERSPEZIES VON KAMPFMASCHIENEN MIT UNENDLICH VIELEN TAKTISCHEN ÄNDERUNGSMÖGLICHKEITEN. EIN SPEZIALISIERTES KAMPFSYSTEM MIT MENSCHLICHEN FÄHIGKEITEN, WIE SICH DUCKEN, KRIECHEN UND KNIEN. EIN VERHEERENDES ARSENAL VON 3D-BESCHLEUNIGERN, WIE SIE NUR VON DEN ENTWICKLERN DER MEISTVERKAUFTEN 3D-KAMPFSIMULATION ERDACHT WERDEN KANN. HEAVY GEAR. DIE NEUE SPEZIES VON KAMPFMASCHINEN.
DIE NEUE SPEZIES
HEAVY GEAR
AUF WINDOWS®95 CD-ROM
OFFICIAL HEAVY GEAR UNIVERSE
WWW.ACTIVISION.COM
INFORMATIONEN ERHALTEN SIE UNTER:
TELEFON 05241 - 48080, TELEFAX 05241 - 480848,
E-MAIL INFO@ACTIVISION.DE

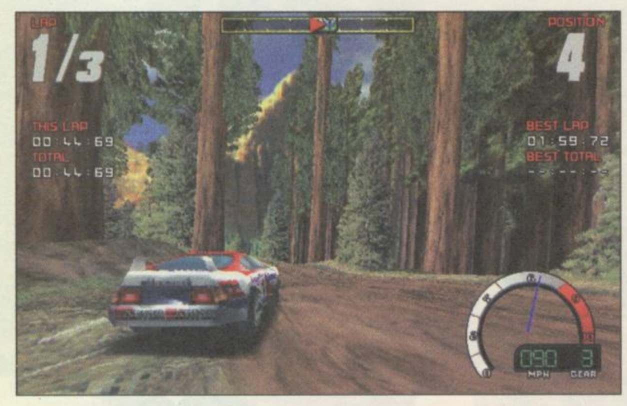
BLEIFUß RALLY

Spaghetti Racing, die Dritte! Off- Road-Raserei im Edel-Look

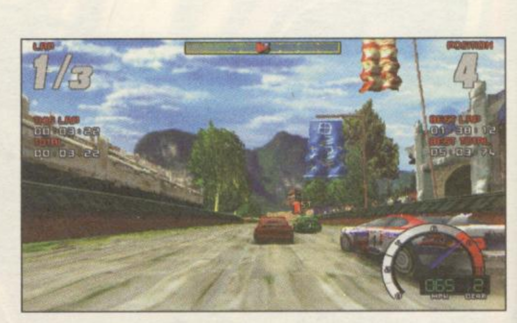


Starke Steigungen und Gefälle gehören zum Alltag

Arcade Racer für den PC muß man heutzutage nicht mehr mit der Lupe suchen. Dank immer schnellerer und spezialisierter Grafik-Hardware müssen WIN95-Autonarren nicht länger neidvoll auf Konsolenbesitzer schielen. Eines der ersten und besten PC-only Raserspiele war zweifellos „Bleifuß". Von schnittigen Sportkarossen über cleveres Streckendesign bis hin zum hektischen Kommentator: Hier gab es alles, was den Speed-Fanatiker begeistert. Teil zwei ließ nicht lange auf sich warten und verlegte das Geschehen eher in den Rally-Bereich. Der jetzt erschienene dritte Teil macht schon im Titel klar, daß die Action sich fast ausschließlich fernab befestigter Straßen abspielt. „Bleifuß Rally" hält sich im Aufbau streng an die Vorgaben der Vorgänger: Neben Einzelrennen und Zeitfahren erwarten Euch mehrere Meisterschaften, in denen es gegen fünf Computergegner geht. Selbstverständlich steigert sich der Schwierigkeitsgrad von Liga zu Liga: Die Gegner legen ein fieseres Verhalten an den Tag, und pro Meisterschaft kommt eine neue Strecke hinzu, die Ihr im Zeitfahren nicht trainieren könnt. Wie üblich stehen auch diesmal wieder „echte" Autos zur Verfügung, die allerdings Fantasie-Namen tragen. Somit erwarten Euch der Renault Megane, der Citroen Saxo, der Toyota Celica und ein Ford Escort in der Garage. Da die Strecken stets über verschiedene Bodenbeläge wie Schotter, Asphalt oder Schlamm führen, ist ein vernünftiges Feintuning der Wagen die beste Grundlage für einen Sieg. Wie schon in „Bleifuß 2" lassen sich unter anderem die Lenkung, die Reifen und die Federung Eurem Fahrstil beziehungsweise der Strecke anpassen. Auf der Piste erwarten Euch – neben den Gegnern – vier verschiedene Perspektiven, wobei die Cockpit-Ansicht dem Rotstift zum Opfer gefallen ist. Die Strecken sind allesamt Rundkurse, was eher atypisch für Rally-Tracks ist, und repräsentieren verschiedeLänder rund um den Globus. In China zum Beispiel rast Ihr haarscharf an der Großen Mauer entlang, wohingegen die Rally Arizona weitgehend über sandige Pisten führt. Bleifuß Rally unterstützt neben 3Dfx auch die neuste Variante der Matrox Mystique und läuft für heiße Multiplayer-Gefechte sowohl per Splitscreen als auch im Netzwerk. *sg*



Forstwirtschaft tut Not! In Kanada verläuft die Strecke auch durch Wälder.



Der Start zur Rally China. Eine der einfachsten Strecken...

SUPER

Langsam aber sicher entwickelt sich Milestones „Bleifuß"-Reihe zum Klassiker. Auch der dritte Teil setzt dank hervorragender 3Dfx-Optik einen neuen grafischen Standard für Ardcade-Racer. Das Fahrverhalten der Querfeldein-Raser wurde seit dem zweiten Teil konsequent weiterentwickelt und lädt nun mehr denn je zum kontrollierten Driften über die hervorragend gestalteten Pisten ein. Auf spielerischer Seite hingegen, kommt der jüngste Sproß der Serie teilweise altbacken daher: So hat sich z.B. beim Fahrzeug-Tuning seit den Tagen des Vorgängers nichts geändert, Milestone übernahm das Einstellungsmenü direkt aus „Bleifuß 2". Der Schwierigkeitsgrad bewegt sich auf gewohnt hohem Niveau und schreckt spätestens in der zweiten Liga den Gelegenheitsrase rab: Ohne Training sind die höheren Meisterschaften nicht zu knacken. Ansonsten jedoch hält „BR" den selben hohen Standard wie schon die beiden ersten Teile und staubt bei den Arcade-Racern ganz klar die Kaufempfehlung fürs kommende Weihnachtsfest ab.

Sasch Gliss

Name	Bleifuß Rally
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Virgin
Schwierigkeit:	schwer
Preis:	ca 70 Mark
Spieler:	1 bis 8
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Lenkräder
Besonderheiten:	unterstützt Mystique 4 MByte Version, läuft unter DOS
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	Serial-Link, IPX

Mindestanforderungen
P 100, 16 MByte RAM, 4x CD-ROM, 90 MByte Festplatte

Empfohlen
P 133, 3Dfx, 32 MByte RAM, 4x CDROM

Grafik	80%
Sound	72%

Spielspaß

Solo	Multi
82%	83%

NBA 98

Rebound, Konter und dann der Dunk – EA Sports präsentiert Basketball vom Feinsten

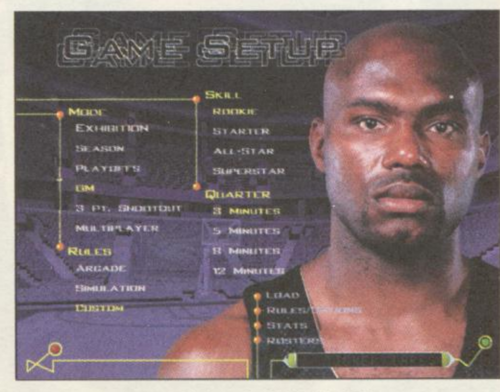
Nach NHL 98 schlägt EA Sports nun zum zweiten Mal gnadenlos zu. Wieder kommt ein Nachfolger auf den Markt und wieder scheint dem Marktführer in Sachen Sportsimulationen der große Wurf gelungen zu sein. Vor allem im grafischen Bereich legte die Sport-Abteilung von Electronic Arts noch das eine oder andere Schippchen auf. Motion-Capture-Technologie ist mittlerweile Standard beim Software-Riesen, und so kam die Technik natürlich auch bei NBA 98 wieder voll zum Tragen. Gleich fünf NBA-Cracks wurden verpflichtet, die sich mit Sensoren verkabeln ließen und damit die typischen Bewegungsabläufe für die Dunks, Rebounds, Cross-Overs, Päße oder 3-Punkte-Würfe lieferten. Wie schon bei NHL 98 wurden die so animierten Spieler auch gleich nochmal aufgepeppt, mit verbessertem Blending wirken nun die Polygon-Charaktere längst nicht mehr so kantig wie in vergangenen Zeiten. Gelegentliche Clipping-Fehler stören die grafische Pracht zwar ein wenig, dämpfen den Spielspaß jedoch keineswegs. Damit auch so richtig NBA-Flair aufkommt, wurden die Spieler mit dem passenden Trikot samt Rückennummer und Originalnamen versehen. Damit nicht genug, denn sogar Hautfarbe, Bartwuchs, Haarpracht, Körpergröße und Statur wurden liebevoll jedem echten NBA-Crack nachempfunden. Ausführliche Statistiken zu jedem Spieler samt Trefferquoten und Werdegang dürfen dabei natürlich nicht fehlen. Gespielt wird entweder nach den Original-Regeln der NBA oder etwas freier im sogenannten Arcade-Stil. Neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel steht Euch auch eine komplette Saison sowie die PlayOffs zur Auswahl. Gänzlich neu hinzugekommen sind nun der 3-Punkte-Wettbewerb und der Manager-Modus. Letzterer unterscheidet sich nicht besonders vom Saisonmodus, dafür könnt Ihr zu Beginn einer neuen Saison am Draft teilnehmen und Eure Spieler nach dem NBA-System für eine Saison neu zusammenstellen. Wenn Ihr dann die Aufstellung für das nächste Spiel getroffen habt, besteht entweder die Möglichkeit, die Partie selbst zu spielen oder sie vom Computer simulieren zu lassen. Dann jedoch erscheint lediglich das Ergebnis, auf Spielszenen, Taktikeinstellungen oder dergleichen wartet man vergebens. Dagegen ist der 3-Punkte-Wettbewerb tatsächlich neu, bei dem Ihr innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst viele 3-Punkte-Würfe im Korb versenken müßt. Den Multiplayer-Modus könnt Ihr übrigens über Modem, Netzwerk oder serielles Kabel nutzen.

jb



Der Angriff rollt: Die Mitspieler laufen sich frei


Der 3-Punkte-Wettbewerb im SplitScreen-Verfahren



Das Hauptmenü ist bei NBA 98 recht übersichtlich gestaltet


Jan Binsmaier

SUPER

Keine Frage, NBA 98 ist der neue Referenztitel bei den Basketball-Simulationen. Wieder wurde die Grafik (vor allem bei der 3Dfx-Unterstützung sichtbar) kräftig aufgepeppt; es ist schon erstaunlich, wie munter die Polygon-Männchen durch die Halle hüpfen. Vor allem die liebevolle Darstellung jedes einzelnen Cracks ist bemerkenswert, nie war Basketball auf dem PC so realistisch. Endlich ließ sich EA auch mal etwas Neues im Gameplay einfallen, vor allem der 3-Punkte-Wettbewerb sorgt für kurzweiligen Spielspaß. Wohin künftig der Weg gehen wird, dürfte schon jetzt klar sein: So erwarte ich nächstes Jahr bei NBA 99 (wird so um die Weihnachtszeit erscheinen, wollen wir wetten?) einen Manager-Modus, der den Namen auch verdient hat. Der erste Versuch ging gründlich in die Hose, wenngleich man zugeben muß, daß ein solches Manager-Bauteil nicht unbedingt in einer Simulation zu erwarten ist. So ist NBA 98 die beste Basketball-Simulation auf dem Markt; NBA-Fans mit einer 3Dfx-Karte oder Genre-Einsteiger sollten unbedingt zugreifen.

Name	**NBA 98**
Genre	Basketball-Simulation
Hersteller	EA Sports
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Gamepad, Tastatur
Besonderheiten	Multiplayer, **3Dfx**
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch

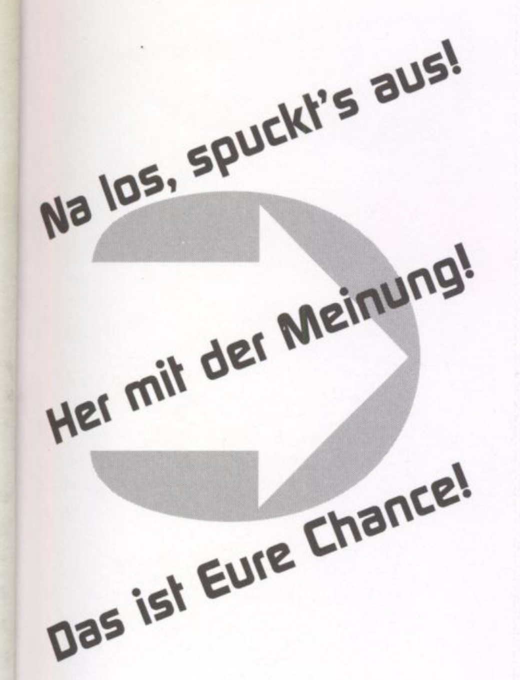
Mindestanforderung
100, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA, Windows 95

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 8x CD, Gamepad, **3Dfx**

Grafik	89%
Sound	82%

Spielspaß

Solo	Multi
87%	89%



POWER PLAY MITMACHKARTE

1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **nicht** gefallen:

____

____

2 Folgendes hat mir in der Ausgabe ____/___ am besten gefallen:

____

____

3 Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

____

____

____

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:

____

____



Um dieses Gebäude tobt ein heftiger Kampf

Im September 1944 spielte sich in Holland die größte Luftlande-Aktion des Zweiten Weltkrieges ab, die Operation Market Garden. Dieser von Montgomery entwickelte Plan sah vor, fünf strategisch wichtige Brücken (darunter die berühmte Brücke von Arnheim) hinter den deutschen Linien mit Fallschirmjägern zu besetzen, dann mit den Haupttruppen des 30. Corps durch einen schmalen Korridor über eine einzige gesicherte Straße nachzurücken und so in einem Blitzdurchmarsch noch vor Weihnachten ins Ruhrgebiet vorzustoßen. Tatsächlich scheiterte das Unternehmen, und die Allierten mußten sich mit erheblichen Verlusten zurückziehen – für ein taktisches Wargame auf Gruppenebene ist's freilich auch heute noch bester Stoff.
Je nach Präferenz übernimmt man also entweder die Rolle der Deutschen oder die der Alliierten und zeigt dem Gegner in 33 Szenarien Mausklicks auf die Übersichtskarte bzw. auf die Einheitenliste in der linken unteren Ecke des Bildschirms sorgen für schnelle Stellungswechsel zu den aktuellen Hot Spots. Schnelligkeit ist wichtig, denn erstens spielt sich das Ganze in Echtzeit ab. Zweitens: Wenn die Deutschen es schaffen, ihre Truppen zu sammeln, um die alliierten Fallschirmverbände zu überrennen, bevor Entsatz eintrifft, ist das Schicksal der Operation besiegelt. Wichtig sind allerdings trotzdem vernünftige Kommandos, da die Soldaten hier ganz schön eigenwillig sind – bis hin zur Befehlsverweigerung.
Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Optik ein wenig verbessert und einige zusätzliche Features eingebaut. So haben manche Gebäude jetzt mehrere Stockwerke, was dort stationierten Einheiten einen besseren Überblick einbringt. Und natürlich kann man auch hier wieder im Multiplayer-Modus gegeneinander antreten... (jn)



Bewegungs- und Schußrichtung werden mit Pfeilen festgelegt



Eine herangezoomte Szene; das Geschütz bewacht die Ortseinfahrt



Joe Nettelbeck

GEHT SO

Es gibt Spiele, die sich nur schwer beurteilen lassen, weil sie weder richtig gut noch richtig übel sind. Das zweite „Close Combat" ist so ein Fall: An und für sich gefällt's mir ja gar nicht schlecht. Die generelle Idee, auch bei einem WW-II-Game mal ein paar einzelne Gruppen durch das Gebüsch zu hetzen, ist vielleicht sogar motivierender, als die große Strategie. Man kann auch nicht sagen, daß das Spiel zu schnell wäre, oder daß man nicht fix genug zwischen den einzelnen Trupps umschalten könnte. Dennoch geht im Gefecht bald der Überblick verloren. Das Gelände ist halt ziemlich weitläufig, und so ist man viel zu sehr damit befaßt, zwischen den Brennpunkten hin- und herzuklicken. Zu den größeren Ärgernissen zählt auch, daß Hügel und kleinere Bodenunebenheiten zwar des öfteren von Bedeutung sind, aber auf dem Bildschirm kaum je als solche erkannt werden können. Und zum Schluß haben die Soldaten für meinen Geschmack manchmal zuviel Entscheidungsfreiheit. Mag sein, daß das realistisch ist, aber macht es auch Spaß?

Name ...**Close Combat: Die Brücke von Arnheim**
Genre ...Echtzeitstrategie
Hersteller ......Microsoft/ ....Atomic Games
Schwierigkeit ..einstellbar
Preis ....ca. 90 Mark
Spieler 1-2
Steuerung .Maus, Tastatur
Besonderheiten .CD-Audio
Spiel ....Deutsch
Anleitung ....Deutsch
Multiplayer ......Modem, Netzwerk (TCP/IP), Internet

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, SVGA (800 x 600)

Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 4x CD, SVGA (800 x 600)

Grafik **42%**
Sound **58%**
Spielspaß

Solo	Multi
68%	68%



Der Angriff rollt: Die Mitspieler laufen sich frei



Der 3-Punkte-Wettbewerb im SplitScreen-Verfahren

den verpflichtet, die sich mit Sensoren verkabeln ließen und damit die typischen Bewegungsabläufe für die Dunks, Rebounds, Cross-Overs, Päße oder 3-Punkte-Würfe lieferten. Wie schon bei NHL 98 wurden die so animierten Spieler auch gleich nochmal aufgepeppt, mit verbessertem Blending wirken nun die Polygon-Charaktere längst nicht mehr so kantig wie in vergangenen Zeiten. Gelegentliche Clipping-Fehler stören die grafische Pracht zwar ein wenig, dämpfen den Spielspaß jedoch keineswegs. Damit auch so richtig NBA-Flair aufkommt, wurden die Spieler mit dem passenden Trikot samt Rückennummer und Originalnamen versehen. Damit nicht genug, denn sogar Hautfarbe, Bartwuchs, Haarpracht, Körpergröße und Statur wurden liebevoll jedem echten NBA-Crack nachempfunden. Ausführliche Statistiken zu jedem Spieler samt Trefferquoten und Werdegang dürfen dabei natürlich nicht fehlen. Gespielt wird entweder nach den Original-

übersichtlich gestaltet

Regeln der NBA oder etwas freier im sogenannten Arcade-Stil. Neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel steht Euch auch eine komplette Saison sowie die PlayOffs zur Auswahl. Gänzlich neu hinzugekommen sind nun der 3-Punkte-Wettbewerb und der Manager-Modus. Letzterer unterscheidet sich nicht besonders vom Saisonmodus, dafür könnt Ihr zu Beginn einer neuen Saison am Draft teilnehmen und Eure Spieler nach dem NBA-System für eine Saison neu zusammenstellen. Wenn Ihr dann die Aufstellung für das nächste Spiel getroffen habt, besteht entweder die Möglichkeit, die Partie selbst zu spielen oder sie vom Computer simulieren zu lassen. Dann jedoch erscheint lediglich das Ergebnis, auf Spielszenen, Taktikeinstellungen oder dergleichen wartet man vergebens. Dagegen ist der 3-Punkte-Wettbewerb tatsächlich neu, bei dem Ihr innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst viele 3-Punkte-Würfe im Korb versenken müßt. Den Multiplayer-Modus könnt Ihr übrigens über Modem, Netzwerk oder serielles Kabel nutzen.

jb



Jan Binsmaier

SUPER

Keine Frage, NBA 98 ist der neue Referenztitel bei den Basketball-Simulationen. Wieder wurde die Grafik (vor allem bei der 3Dfx-Unterstützung sichtbar) kräftig aufgepeppt; es ist schon erstaunlich, wie munter die Polygon-Männchen durch die Halle hüpfen. Vor allem die liebevolle Darstellung jedes einzelnen Cracks ist bemerkenswert, nie war Basketball auf dem PC so realistisch. Endlich ließ sich EA auch mal etwas Neues im Gameplay einfallen, vor allem der 3-Punkte-Wettbewerb sorgt für kurzweiligen Spielspaß. Wohin künftig der Weg gehen wird, dürfte schon jetzt klar sein: So erwarte ich nächstes Jahr bei NBA 99 (wird so um die Weihnachtszeit erscheinen, wollen wir wetten?) einen Manager-Modus, der den Namen auch verdient hat. Der erste Versuch ging gründlich in die Hose, wenngleich man zugeben muß, daß ein solches Manager-Bauteil nicht unbedingt in einer Simulation zu erwarten ist. So ist NBA 98 die beste Basketball-Simulation auf dem Markt; NBA-Fans mit einer 3Dfx-Karte oder Genre-Einsteiger sollten unbedingt zugreifen.

Name	NBA 98
Genre	Basketball-Simulation
Hersteller	EA Sports
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Gamepad, Tastatur
Besonderheiten	Multiplayer, 3Dfx
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch

Mindestanforderung
100, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA, Windows 95

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 8x CD, Gamepad, **3Dfx**

Grafik 89%
Sound 82%
Spielspaß

Solo	Multi
87%	89%

CLOSE COMBAT

Die Brücke von Arnheim

Nach dem eher mäßigen Close-Combat-Erstling vor einem Jahr, will Microsoft nun draufsatteln



Um dieses Gebäude tobt ein heftiger Kampf

Im September 1944 spielte sich in Holland die größte Luftlande-Aktion des Zweiten Weltkrieges ab, die Operation Market Garden. Dieser von Montgomery entwickelte Plan sah vor, fünf strategisch wichtige Brücken (darunter die berühmte Brücke von Arnheim) hinter den deutschen Linien mit Fallschirmjägern zu besetzen, dann mit den Haupttruppen des 30. Corps durch einen schmalen Korridor über eine einzige gesicherte Straße nachzurücken und so in einem Blitzdurchmarsch noch vor Weihnachten ins Ruhrgebiet vorzustoßen. Tatsächlich scheiterte das Unternehmen, und die Allierten mußten sich mit erheblichen Verlusten zurückziehen – für ein taktisches Wargame auf Gruppenebene ist's freilich auch heute noch bester Stoff.

Je nach Präferenz übernimmt man also entweder die Rolle der Deutschen oder die der Alliierten und zeigt dem Gegner in 33 Szenarien (die auch als Kampagne gespielt bzw. mit dem Editor verändert werden können), wo der Hammer hängt. Dabei wird das Gelände aus der Vogelperspektive gezeigt; jeder Kommandeur verfügt über mehrere Gruppen von Infanteristen, Artillerie oder auch Panzern, die in Grenzen frei positioniert werden können. Die einzelnen Formationen werden durch ein Menüsystem gesteuert, Mausklicks auf die Übersichtskarte bzw. auf die Einheitenliste in der linken unteren Ecke des Bildschirms sorgen für schnelle Stellungswechsel zu den aktuellen Hot Spots. Schnelligkeit ist wichtig, denn erstens spielt sich das Ganze in Echtzeit ab. Zweitens: Wenn die Deutschen es schaffen, ihre Truppen zu sammeln, um die alliierten Fallschirmverbände zu überrennen, bevor Entsatz eintrifft, ist das Schicksal der Operation besiegelt. Wichtig sind allerdings trotzdem vernünftige Kommandos, da die Soldaten hier ganz schön eigenwillig sind – bis hin zur Befehlsverweigerung.

Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Optik ein wenig verbessert und einige zusätzliche Features eingebaut. So haben manche Gebäude jetzt mehrere Stockwerke, was dort stationierten Einheiten einen besseren Überblick einbringt. Und natürlich kann man auch hier wieder im Multiplayer-Modus gegeneinander antreten... (jn)



Bewegungs- und Schußrichtung werden mit Pfeilen festgelegt



Eine herangezoomte Szene; das Geschütz bewacht die Ortseinfahrt



Joe Nettelbeck

GEHT SO

Es gibt Spiele, die sich nur schwer beurteilen lassen, weil sie weder richtig gut noch richtig übel sind. Das zweite „Close Combat" ist so ein Fall: An und für sich gefällt's mir ja gar nicht schlecht. Die generelle Idee, auch bei einem WW-II-Game mal ein paar einzelne Gruppen durch das Gebüsch zu hetzen, ist vielleicht sogar motivierender, als die große Strategie. Man kann auch nicht sagen, daß das Spiel zu schnell wäre, oder daß man nicht fix genug zwischen den einzelnen Trupps umschalten könnte. Dennoch geht im Gefecht bald der Überblick verloren. Das Gelände ist halt ziemlich weitläufig, und so ist man viel zu sehr damit befaßt, zwischen den Brennpunkten hin- und herzuklicken. Zu den größeren Ärgernissen zählt auch, daß Hügel und kleinere Bodenunebenheiten zwar des öfteren von Bedeutung sind, aber auf dem Bildschirm kaum je als solche erkannt werden können. Und zum Schluß haben die Soldaten für meinen Geschmack manchmal zuviel Entscheidungsfreiheit. Mag sein, daß das realistisch ist, aber macht es auch Spaß?

Name ...**Close Combat: Die Brücke von Arnheim**
Genre ...Echtzeitstrategie
Hersteller ......Microsoft/ ....Atomic Games
Schwierigkeit ..einstellbar
Preis ....ca. 90 Mark
Spieler 1-2
Steuerung .Maus, Tastatur
Besonderheiten .CD-Audio
Spiel ....Deutsch
Anleitung ....Deutsch
Multiplayer .....Modem, Netzwerk (TCP/IP), Internet

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, SVGA (800 x 600)

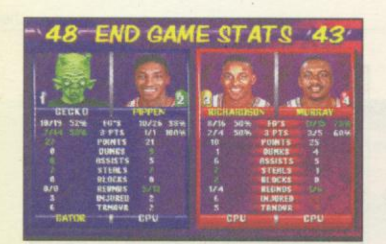
Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 4x CD, SVGA (800 x 600)

Grafik 42%
Sound 58%
Spielspaß

Solo	Multi
68%	68%

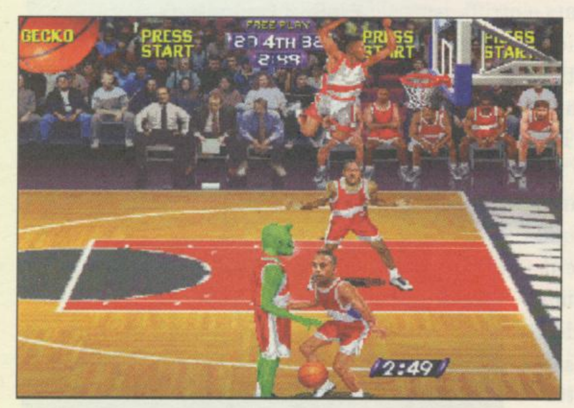
NBA HANG TIME

Basketball-Action mit hohem Fun-Faktor. Daran ändert auch die Konsolen-Vergangenheit nichts



Am Ende jedes Spiels wird der beste Spieler sowie alle Statistiken angezeigt

Eine Konsolenumsetzung als Konkurrenz für NBA 98? Nie und nimmer, dachte sich der Tester und startete das Game. Obwohl in SVGA dargestellt, ist einfach alles im Spiel sehr grob und kantig. Fans von gepflegten Basketball-Simulationen werden darüber hinaus entsetzt sein, denn an das typische Regelwerk hält sich kein Spieler in NBA Hang Time. Zwei Spieler bilden ein Team; erlaubt ist alles, was Spaß macht: Grobe Fouls, Super-Dunks und Turbo-Spurt. Denn was beim ersten Start als dümmliches Billigspiel scheint, erweist sich dann bald als kurzweilige Action mit Pfiff. Schnelle Pässe, kurze Rempler, angetäuschter 3-Punkte-Wurf und ein Spurt mit abschließendem Dunking – so wird Basketball gespielt! Maximal vier Spieler können sich an einem Computer messen, weitere Multiplayer-Modi wie Netzwerk oder Internet-Verbindung gibt es leider nicht. Damit Ihr aber mit drei Freunden auf Korbjagd gehen könnt, ist der Besitz eines Zwischenadapters und eines entsprechenden Gamepads (z.B. Multiport von Gravis) angesagt; schließlich verfliegt schnell der Spielspaß, wenn sich zwei Spieler eine Tastatur teilen müssen. Natürlich stehen auch Computer-Mitspieler zur Verfügung, und zwar je fünf bekannte NBA-Gesichter aus allen 29 Original-Teams. Daneben könnt Ihr Euch Eure eigenen Spieler zusammenbasteln, die nach je drei gewonnenen Spielen weitere Fähigkeitspunkte erwerben. Die



Jetzt einen schnellen Paß zum Mitspieler – der wartet schon auf den Dunk



Ein Spieler wird kreiert. Neben den speziellen Fähigkeiten könnt Ihr auch „Euren Kopf" auswählen

Steuerung ist recht einfach; drei Hauptaktionen (Werfen, Passen und Turbo) stehen im Angriffsmodus zur Verfügung, für die Verteidigung entsprechende Funktionen (Blocken, Rempeln und Turbo). Neben dem typischen Pass-und-Wurf-Spiel sind vor allem die Spezialwürfe wie Alley Oop oder Double Dunk hervorzuheben. Springt dabei Euer Partner im Angriff zum Korb, blinkt seine Spielfigur auf. Wenn Ihr in dieser kurzen Zeit einen Paß spielt, gibt es einen sicheren Korberfolg, und zwar recht spektakulär! Salti, Rückwärts-Dunks oder ähnliches lassen so richtig Freude aufkommen. Gelingen einem Spieler nacheinander drei Korberfolge, wird er „heiß" und die Wahrscheinlichkeit eines Treffers steigt bei diesem Spieler deutlich an. Sobald die gegnerische Mannschaft wieder erfolgreich war, verschwindet die Spezialfähigkeit. Wenn Euch gar drei Alley Ops oder Double Dunks hintereinander gelingen sollten, werden beide Spieler heiß; eine gute Zeit, den Vorsprung gegenüber dem Gegner auszubauen! *jb*


Jan Binsmaier

SUPER

Himmel, warum machen es sich manche Hersteller nur so verdammt einfach? Nur mal eben schnell ein Konsolenspiel herunterkonvertiert – das kann's doch nicht sein, oder? Bei eher schlechten Spielen stört es mich ja eigentlich nicht im geringsten, doch gerade bei NBA Hang Time tut's mir schon ein bisserl weh. Das Game macht nämlich wirklich Spaß, wenn man einmal von der miesen grafischen Darstellung absieht. Sascha und ich kamen eine ganze Weile davon nicht los, die Abende wurden lang und länger. Natürlich kann das schnelle Action-Game nicht mit „ernsthaften" Basketball-Simulationen verglichen werden, es ist einfach ganz etwas anderes. Somit wäre ein Vergleich mit EA Sports' „NBA 98" nicht nur sinnlos, sondern schlichtweg verfehlt. NBA Hang Time wartet mit einigen witzigen Features auf, z.B. mit interessanten Cheat-Codes (die Ihr in unserem umfangreichen „Players Guide"- Supplement in dieser Ausgabe findet!) und genialen Monster-Dunks. Vergeßt aber die Tastatur – das richtige Feeling kommt nur mit Gamepad auf.

Name	**NBA Hang Time**
Genre	Sport-Action
Hersteller	GT Interactive/ Midway
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1-4
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nur an einem Computer

Mindestanforderung
P 90, 8 MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik SVGA, Windows 95

Empfohlen
P 133, 16 MB RAM, 4x CD, Gamepad

Grafik	39%
Sound	53%

Spielspaß

Solo	Multi
79%	83%







Software-Versand

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!

Pax Imperia

Deutsche Version
DM 69,99

CD-ROM

Titel		Preis
3 D Pinball Teil 3	DV	47,99
3´rd Millenium	DV	79,00
3D Ultra Minigolf	DV	49,99
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	74,99
Agent Amstrong	DV	69,99
Age of Empires	**DV**	**79,99**
AH 64 Longbow 2	DA	72,99
AHX 1 Viper	DA	69,99
Akte Europa	DV	74,99
Alexander der Große	DV	59,99
Armored Fist 2	DV	x74,99
Andretti Racing	DV	79,00
Animal	DV	69,99
Anno 1602	DV	x69,99
Anstoss 2	DV	69,99

CD-ROM

Titel		Preis
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 98	**DV**	**79,00**
Fifa Soccer Manager	DV	69,99
Fighters Antology	DV	72,99
Fighting Force	DA	79,99
FIN FIN	DV	89,99
Flight Unlimited 2	DV	79,99
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	**DV**	**74,99**
Flugsimulator 98	DV	109,99
Flying Corps	DV	44,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	64,99
F1 GP 2-Track Pack 2	**DV**	**25,99**
Fritz 5 Schach	DV	109,99
Frogger	DV	x69,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Atlantis	DV	76,99
Atomic Bombermann	DA	59,99
Baphomets Fluch 2	DV	74,99
Battle Isle 4 Incubation	**DV**	**69,99**
Betrayal in Antara	DV	x79,99
Birthright	DV	x69,99
Black Dahlia	DV	x69,99

Titel		Preis
G - Police	DA	i.V.
Galapagos	DV	79,00
Gettysburg/Sid Meier	DV	72,99
Gold Games 2	DV	34,99
Grand Theft Auto	**DA**	**59,99**
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	DV	29,99
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Hellfire	DA	34,99
Hercules	**DA**	**69,99**
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99
Herrscher der Meere	**DV**	**69,99**
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	DV	64,99
Hugo Wintergames	DV	39,99
IF - 22 Raptor	DV	79,99

F1 Racing UBI Soft

Deutsche Version DM 77,99

Titel		Preis
Blade Runner	**DV**	**84,99**
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	59,99
Bleifuß Ralley	DV	49,99
Boggle	DA	39,99
Brücke von Arnheim	**DV**	**84,99**
Buccaneer	DA	x69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	54,99

Starfleet Academy

Deutsche Version DM 79,99

Titel		Preis
Casper	DV	x39,99
Chasm	DA	59,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Ausnahmezust.	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	DV	79,99
Croc	DA	79,00
Dark Colony	DV	69,99
Dark Colony Data	DV	24,99
Dark Earth	DV	74,99
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Reign	**DV**	**79,99**
Daytona USA deluxe	DV	69,99
Deathtrap Dungeon	DV	x79,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	DV	29,99
Der vergessene Gott	DV	59,99
Diablo	DA	49,99
Diablo-Hellfire	DA	34,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Dogday	**DV**	**69,99**
Dreams	DV	72,99
Dream Team 98	DV	39,99
Dungeon Keeper	DV	76,99

Titel		Preis
I-War	**DV**	**69,99**
Imperialismus	DV	69,99
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation/Battle Isle 4	**DV**	**69,99**
Intern. Rallay Champ.	DV	74,99
Interstate 76	DV	69,99
Intervention	DV	72,99
Jack Orlando	DV	34,99
Jedi Knight	**DA**	**79,99**
John Maddon NFL 98	DA	79,00
Joint Strike Fighter	**DA**	**79,99**

Sub Culture

Deutsche Version DM 74,99

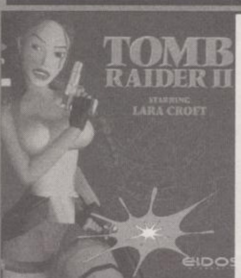
Titel		Preis
KKND Mission CD	**DV**	**29,99**
Kick OFF 98	DV	59,99
Lands of Lore 2	**DV**	**74,99**
Legacy of Kain	DV	69,99
Leviathan t. Tone Reb.	DA	69,99
Links 98	DA	79,99
Little Big Adventure 2	DV	76,99
Lords of Magic	**DV**	**69,99**
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
Dungeon Keeper Data	DV	x29,99
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Ecstatica 2	DV	79,99
Enemy Nation	DA	59,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Manager Profes.	DV	69,99
F1 Racing/UBI Soft	**DV**	**77,99**
F 16 Agressor	DV	x72,99

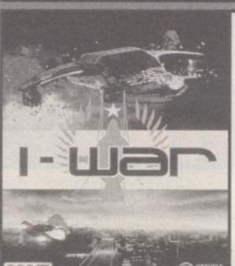
Titel		Preis
Mageslayer	DA	79,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Magic-Zusamm.Data	DV	x39,99
Master of Orion II	DV	49,99
Max Montezuma	**DV**	**69,99**
Men in Black	DV	69,99
Monkey Island 3	**DV**	**79,99**
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	**DV**	**69,99**

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



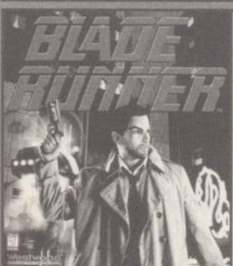
Tomb Raider II

Deutsche Version
DM 79,99



I WAR

Deutsche Version
DM 69,99



BLADE RUNNER

Deutsche Version
DM 84,99

POD Track Pack – Deutsche Version DM 19,99

Hellfire Diablo Mission CD – Deutsche Anleitung DM 34,99

TUROK – Deutsche Version DM 79,99

Myth – Deutsche Version DM 79,99

Dark Earth – Deutsche Version DM 74,99

Hercules – Deutsche Anleitung DM 69,99

Titel		Preis
Monster Trucks	DA	72,99
Motor Mash	DV	49,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	**DV**	**74,99**
Myth	**DV**	**79,99**
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
NBA Live 98	**DV**	**79,00**
Need f. Speed 2 Edition	DV	79,00
NHL Hockey 98	DV	74,99
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Nuklear Strike	DV	72,99
Obsidian	DV	59,99
Oddworld: Abe's Odyssey	DV	i.V.
Ostfront	DV	69,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	DV	74,99
Pacific General	DV	69,99
Panzergeneral 3D	DV	69,99
Pax Corpus	DV	x67,99
Pax Imperia	**DV**	**69,99**
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Assasins	DV	69,99
Perry Rhodan	DV	x69,99
Pete Sampras Tennis	DV	69,99
Phantasmagoria 2	DV	69,99
Pinball 97	DA	49,99

Titel		Preis
POD - Planet o. Earth	DV	69,99
POD - Track Pack	**DV**	**19,99**
Print Artist 4.0	DV	39,99
Privateer 2/Darkening	DV	54,99
Pro Pilot	DV	x79,99
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Puzz 3 D	DV	49,99
Raymans World	**DV**	**49,99**
Rebel Moon Rising	DA	72,99
Red Baron 2	DV	x69,99
Resident Evil	DV	69,99
Risiko	DV	59,99
Riven / Myst 2	**DV**	**74,99**
Riverworld	DV	x79,99
Rocket Jockey	DA	69,99
Saber Ace:Conf.Korea	**DV**	**69,99**
Seven Kingdom	DV	i.V.
Shadow o.T. Empire	DA	74,99
Silent Hunter	DV	34,99
Silent Hunter Data Nr. 2	DV	29,99
Sonic 3D	**DA**	**49,99**
Space Bar	**DA**	**69,99**
Stadt d. verl. Seelen	DV	69,99
Star Command	DA	69,99
Starfleet Academy	**DV**	**79,99**
Stealth Reaper 2020	DA	i.V.
Streets o. Sim City	DV	x79,99

CD-ROM

Titel		Preis
Sub Culture	**DV**	**74,99**
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	x49,99
Takeru	**DV**	**49,99**
Test Drive 4	DV	79,00
Test Drive: Off Road	DA	54,99
TFX 3: F22	**DV**	**74,99**
Tiger Shark	DA	69,99
Theme Hospital	DV	76,99
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider 1	DV	64,99
Tomb Raider 2	**DV**	**79,99**
Total Annihilation	DV	79,99
Turok	**DV**	**79,99**
Unreal	DV	79,99
Uprising	**DV**	**77,99**
Vermeer	DV	59,99
Virtual Fighter 2	DA	69,99
Virtual Springfield	DV	42,99
Voodo Kid	DV	69,99
Warlord 3	DV	74,99
War Wind 2	DV	x69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Prophecy	**DV**	**79,99**
Worldwide Soccer	DV	69,99
Worms 2	**DV**	**74,99**
X-Com : Apocalypse	DV	74,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84,99
Youngblood	DA	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	24,99
3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29,99
Aces o.t. Deep	DV	19,99
Across the Rhine	DV	24,99
Anstoss + World Cup	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Caesar 2	DA	39,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Comanche 2.0	DV	24,99
Creatures	DA	29,99
Creature Shock	DV	12,99
Cyberia 1	DV	24,99
Deadlock	DV	29,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	24,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Discworld 1	DA	24,99
DSF - Golf	DV	39,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Ecstatica 1	DA	24,99
Extreme Assault	DV	39,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gabriel Knight 2	DV	34,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indiana Jones 3+4	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Larry 7	DV	39,99
Last Dynasty	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99
Manic Karts	DA	12,99
Mega Race 2	DV	29,99
Mission Force Cyber.	DV	29,99
Monkey Island 1+2	DV	24,99
Nascar Rac.+Track Pa.	DA	14,99
Nascar Racing 2	DA	39,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Pole Position	DV	29,99
Police Quest SWAT	DA	29,99
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
R.A.M.A	DV	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Red Baron 1	DV	19,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Rise & Rules o.A.E.	DV	34,99
Road Rash	DV	29,99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Space Hulk 2	DA	29,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Steel Panther 2	DV	29,99
Stonekeep	DV	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Teamchef	DV	24,99
The Dig	DV	29,99
This Means War	DV	24,99
Tie Fighter	DV	29,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Toonstruck	DV	19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
Ultima 8	DV	29,99
Urban Runner	DV	34,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warcraft 2	**DV**	**29,99**
Warhammer	DV	29,99
Werewolf	DV	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
World Rallay Fever	DV	24,99
Worms + DATA	**DV**	**24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
"Z"	DV	19,99
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
Orchid Righteous 3D	309,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99

Neu von Thrustmaster:

Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

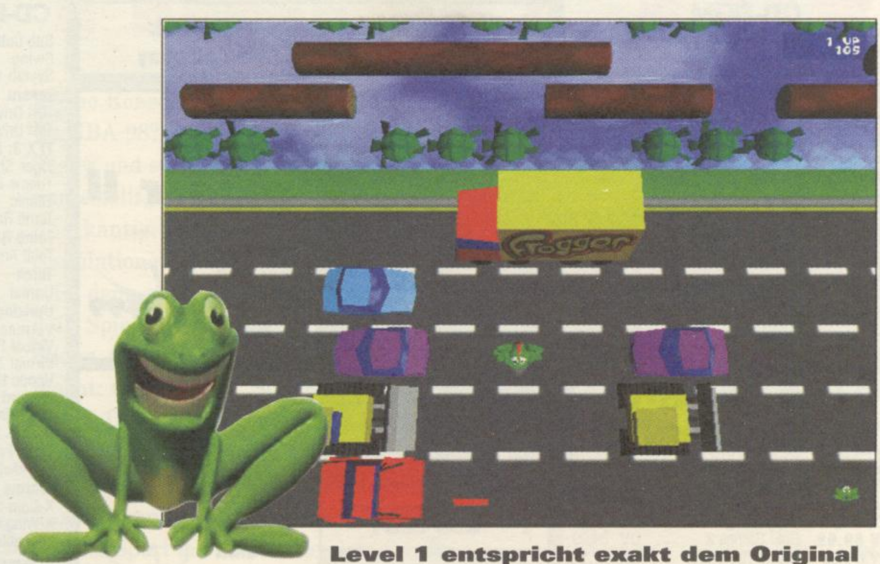
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

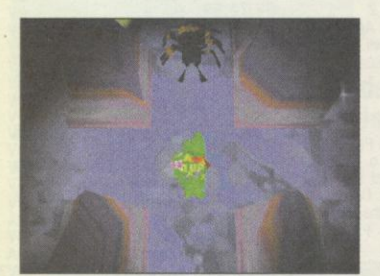
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

FROGGER

Der Kult-Kermit aus den guten, alten 8Bit-Zeiten hüpft wieder – und das genialer als je zuvor, und vor allem komplett in 3D



Level 1 entspricht exakt dem Original



Die Spinne ist jetzt auch wurscht, wir haben ein 1Up



Babyfroschsammeln inmitten von mahlenden Zahnrädern

Grün ist die Hoffnung, und grün sind die schönen, alten Zeiten, in denen man noch sabbernd in die nächste Spielhalle rennen konnte, um das neueste Table-Arcadegame von Sega oder Atari zu spielen. Und wieviel Geld konnte man dann endlich sparen, als Spiele wie „Asteroids", „Missile Command" und natürlich „Frogger" auch für den Heimcomputer verfügbar waren. Es ist fast schon witzig, daß ein Spielprinzip, das dermaßen simpel ist, so viel Spaß machte und es auch heute noch könnte, wenn es nur jemand zeitgemäß umsetzen würde. Und nun haben wir den Frosch im Salat. Jetzt höpst der Frosch wieder auf dem PC, um seine Kinder einzusammeln. Steuern läßt sich Froschi ganz einfach per Pfeiltasten, Joystick oder -pad, da es nur rauf, runter, links und rechts gibt. So sitzen wir dann am Straßenrand, um geschickt über Straßenspuren zu hüpfen, dann weiter über einen Fluß, auf dem Stämme und Schildkröten-Polonaisen treiben, über die wir zum anderen Ufer springen. Hier müssen wir per gezieltem Sprung fünf verlorene Jungfrösche retten. Kleine Schikanen gibt's auch, damit es nicht zu leicht wird: Schildkröten versinken (und unser Kermit kann leider nicht schwimmen), später kommen Krokodile und ein erhöhtes Verkehrsaufkommen hinzu. Soviel hat auch der Ur-Frogger geboten, aber hier fängt der richtige 3D-Spaß von Hasbro erst an. Von der Landstraße geht es nun (3Dfx-unterstützt) auf idyllische Inseln, rasselnde Maschinen, düstre Gruften, bienenverseuchte Wälder und sogar in die Lüfte. Nun sieht man alles auch nicht mehr aus der Vogelperspektive, sondern per Motion-Camera aus allen möglichen Winkeln. Da es nun auch schwerer wird, verfügen wir jetzt aber auch über einen Power-Quak, der Bösewichter verscheucht, und über eine hitzesuchende Zunge, mit der Insekten (Bonuspunkte und Extraleben) geschlabbert werden dürfen. *ts*



tom Schmidt

GUT Früher hat Frogger einfach geilen Spaß gemacht – Punkt. Quak. Und nun (Überraschung!!!) macht er immer noch geilen Spaß. Hasbro hat sich mit der Umsetzung viel Mühe gegeben und sich vor allem darauf konzentriert, den originalen Spielspaß herüberzuretten, und darauf aufbauend (und nicht anstatt) State-of-the-art-Technologie draufzusetzen. Alle Zutaten des Urspiels (auch der Sprung auf das rosa Weibchen fehlt nicht!) sind zu Anfang da, und wenn es dann in die 3D-Welten geht, wird es richtig knibbelig. Frogger bietet genau die richtige Mischung aus nach wie vor simplem Spielprinzip und einem Frustfaktor, der genau so angelegt ist, daß man zwar in die Tischkante beißt, wenn man sein Sprungtiming wieder mal versaut hat, aber es dann doch nicht lassen kann, es einfach nochmal zu probieren. Auch das Baby-Race im Netzwerk-Modus macht viel Spaß, aber ich persönlich vereinsame doch lieber des nachts am heimischen PC und lasse mir meinen Froschkönig von keinem streitig machen.

Name:	**Frogger**
Genre:	Jump'n'Run
Hersteller:	Hasbro Interactive
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 100 Mark
Spieler:	1-4
Steuerung:	Tastatur, Joystick, -Pad
Besonderheiten:	**3Dfx**
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	ja

Mindestanforderung
P100, 16MB, 2xCD

Empfohlen
P166, 16MB, 4xCD, 3Dfx

Grafik	**76%**
Sound	**75%**

Spielspaß

Solo	Multi
84%	80%

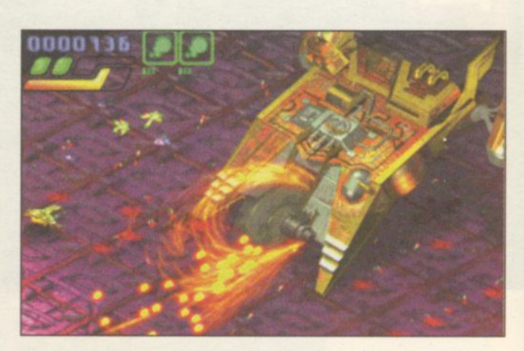
THE REAP

Der ordinäre Ballerspaß für Zwischendurch

Während Fox Mulder verzweifelt auf der Suche nach der Wahrheit ist, wissen die Entwickler von Housemarque Games genau Bescheid und konfrontieren uns in „The Reap" schonungslos mit der Realität: Natürlich sind wir nicht die einzigen halbwegs intelligenten Lebensformen in der Galaxis. Tatsächlich benutzen außerirdische Rassen Planeten wie die Erde als Forschungsobjekt, wobei die Menschheit als Versuchskaninchen fungiert. Jetzt ist allerdings die Zeit gekommen, dieses Projekt zu beenden, da die Evolution der Erdenbürger viel zu schnell voranschreitet und das Risiko entdeckt zu werden, für die extraterristischen Besucher untragbar ist. Als Pilot der Alien-Streitkräfte ist Eure Mission denkbar einfach: Zerstört in zehn Regionen alles, was Euch vor die Geschütze Eures Raumgleiters kommt und radiert natürlich auch jedes Zeichen von menschlicher Zivilisation auf der Erdoberfläche aus.



Ballern, ballern und nochmals ballern lautet das Erfolgsrezept



Kettensägen-Massaker einmal anders

Durch insgesamt vier Welten, die in diverse Stages aufgesplittet sind, steuert Ihr Euer kleines Kampfraumschiff diagonal von links nach rechts über den Bildschirm, wobei Kulissen wie Industrieanlagen, Straßen, Unterwasser-Szenarios und futuristische Stadtpanoramen sanft an Euch vorbei scrollen. Die üppige Grafik kann jedoch nur ganz am Rande bewundert werden, da man viel zu sehr damit beschäftigt ist, dem Beschuß der feindlichen Angriffsformationen zu trotzen. Doppeldecker, Geschütztürme, U-Boote, monströse Endgegner und allerlei anderes Material sollte ebenso aufs Korn genommen werden, wie Schafe, Kühe und die zahlreich herumwuselnden Angehörigen der humanoiden Spezies. Fahr- und Flugzeuge zerbersten dabei in prächtigen Explosionen, wobei die Insassen durch die Luft wirbeln – es ist doch immer wieder erstaunlich, welchen Schaden Ionen- und Plasmakonen, elektrische Entladungen und Flammenwerfer anrichten. Verstreut zu findende Power-Ups, die per Berührung eingesammelt werden, verstärken des weiteren die Feuerkraft Eurer Waffensysteme, frischen den Energievorrat des Schutzschildes wieder auf, verschaffen Euch ein Extraleben oder steigern die Geschwindigkeit des Raumschiffes. Sogenannte „Special Items" verschaffen Euch dagegen zeitbegrenztes Dauerfeuer und Unverwundbarkeit sowie eine Neutronenbombe, die im „Defender"-Stil in einem bestimmten Umkreis alle Feinde vernichtet. *cis*



Mit jedem neuen Level beginnt die Säuberungsaktion wieder von vorne



Chris Peller

GUT Wer ein Produkt mit Spieltiefe und Innovationen sucht, ist bei „The Reap" an der falschen Adresse. Bei diesem Titel zählt nämlich nur eins: Ballern, bis die Finger qualmen! Den fehlenden Anspruch kann zwar auch die farbenfrohe Grafik nicht ersetzen, doch für den Nostalgiker in mir ist es fast schon eine Offenbarung, nach weit über einer Dekade einen technisch aufpolierten „Zaxxon"-Klon in die Hände zu bekommen. Selbst nachdem ich eine halbe Stunde lang wie von Sinnen den Feuerknopf im Stakkato-Rhythmus geschunden habe, können mich nur die drohenden Anzeichen einer Sehnenscheidenentzündung vom Weiterspielen abhalten. Die hirnlose Ballerei bei „The Reap" macht einfach Spaß. Für meinen Geschmack hätten die Programmierer dem Shooter ruhig noch mehr Level zum Austoben spendieren können. Ich frage mich nur, wer mir den Arbeitsausfall bezahlt, falls ich mir mit diesem Spiel tatsächlich die Hand ruinieren sollte. Bis dahin werde ich jedoch noch ein paar Runden die menschliche Zivilisation in Schutt und Asche legen.

Name:	The Reap
Genre:	Action
Hersteller:	Housemarque Games/Take 2
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca. 100 Mark
Spieler:	1 – 2
Steuerung:	Tastatur, Joystick
Besonderheiten:	–
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	nein

Mindestanforderung
P 75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM

Grafik	**86%**
Sound	**83%**

Spielspaß

Solo	Multi
83%	-%



Hockey – im Verein am schönsten.

Hockey-Spielerinnen und -Spieler sind schlagfertig und gerne gut gelaunt. Jedes Spiel bringt neue Erlebnisse. Das Faltblatt „Hockey zum Kennenlernen" und die Broschüre „Im Verein ist Sport am schönsten" gibt es beim Deutschen Sportbund, 63146 Heusenstamm, gegen DM 2,- in Briefmarken.



Deutscher Sportbund | Deutscher Hockey-Bund



Mehr als 700 superscharfe Erotik Highlights (interaktive Games/ Foto/Film/MPEG/CD-i/alle Systeme) erwarten Sie auf unserem interaktiven

CD-ROM Katalog!

Jetzt kostenlos anfordern!

(Für Porto+Verpackung bitte 6,- DM in Briefmarken o. bar einsenden, bei Nachnahme 10,- DM)

Tel. 02102-86040
Fax 849711

internet www.hessennetz.de/ datadisc.de
e-mail datadisc@vega.me.eunet.de

Versand & Lagerverkauf
dataDisc Entertainment
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen

Toleranz zeigt sich im Handeln

Da ist jemand, der anders ist. Weil er anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Und deshalb nicht in unser geordnetes Weltbild paßt. Ein Mensch, der uns fremd ist, weil wir wenig von ihm wissen.

Toleranz zeigt sich im Handeln. Deshalb sind diejenigen Vorbild, die mit dem, was uns auf den ersten Blick fremd erscheint, selbstverständlich umgehen. Den anderen nehmen, wie er ist. Denn reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt.

Wenn Sie Rat, Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns. Gemeinsam können wir eine Menge erreichen.
Friedrich-Naumann-Stiftung,
„Toleranz",
Königswinterer Straße 409,
53637 Königswinter.

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

Versandtelefon 069 - 33 23 53

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 Uhr

Software-Company

PC - Nintendo - Playstation - Spiele - Multimedia

69,90
Incubation*
Floyd*
Baphomet 2*

74,90
Dark Earth* Tomb Raider 2*
Lands of Lore 2
NHL 98 FIFA 98 NBA 98

79,90
Age of Empire*
Dark Reign
Wing Commander 5*

11th Hour/7th Guest	29,90	Earth 2140 Mission	24,90	Monkey Island 3	74,90	Sidewinder	39,90
7th Legion	74,90	F1 Manager Prof.	79,90	Monopoly Star Wars	74,90	Sidewinder 3D pro	89,90
Agent Armstrong*	74,90	F1 Racing	74,90	Monster Truck	79,90	Sidewinder Force Feedback	279,90
Akte Europa	74,90	Fallout	74,90	Need f. S. 2 Edition	74,90	Sidewinder Gamepad	54,90
Anstoss 2	74,90	Flight Simulator 98	99,90	Outpost 2	74,90	Gravis Gamepad Pro	54,90
Armored Fist 2	79,90	Formel 1 97*	89,90	Pazifik Admiral	74,90	Gravis Blackhawk	59,90
Baphomet's Fluch	29,90	Frogger*	74,90	Phantasmagoria 2	79,90	Gravis Firebird 2	119,90
Baphomets Fluch 2*	74,90	G-Police*	89,90	Pro Pilot	79,90		
Battle of Alexander	69,90	Gex*	69,90	Rebellion*	74,90	Righteous 3D	299,90
Beastwars Trans.	79,90	H.E.D.Z*	74,90	Red Baron 2*	79,90	Matrox Mystique 220 4MB	299,90
Betrayl in Antara	79,90	Hattrick Wins*	69,90			Monster 3D	329,90
Birthright	69,90	Heavy Gear*	79,90	Resident Evil	74,90	Stingray 128 3D 8 MB	499,90
Blade Runner*	84,90	Imperialismus	74,90	Sabre Ace*	74,90		
C & C Vergeltung*	29,90	Imperium Galactica	79,90	Shadow o.t. Empire	74,90	Grand Prix Lenkrad	119,90
Civilization 2	54,90	Jack Orlando	39,90	Starcraft*	79,90	F1 Simulator Digital Edge	399,90
Conquest Earth	79,90	Jedi Knight	79,90	Starfleet Academy	79,90	Lenkrad Force Feedback	i.Vorb.
Constructor	79,90	KKND Missionen	29,90	Swing	39,90		
Dark Colony	74,90	Legacy of Kain	79,90	Time Gate	69,90	Spagate 1,27GB IDE	249,90
Dark Reign	79,90	Leviathan	79,90	Titanic	69,90	Seagate 2,50GB IDE	399,90
Delirium*	74,90	Links 98	79,90	Toonstruck	29,90	Seagate 1,72GB U-IDE	299,90
Demon Driver*	69,90	Lords o.t. Realm 2	79,90	Total Anihilation	74,90	Seagate 3,20GB U-IDE	399,90
Demonworld	74,90	Lords Siege Pack	29,90	Ultima Online*	99,90		
Diablo Hellfire*	29,90	Master of Orion 2	74,90	Virtua Fighter 2	74,90	Wavemaster 60 Watt	34,90
Dominion*	79,90	Max Montezuma*	74,90	Warcraft Adventure*	79,90	Wavemaster 160 Watt	64,90
Earth 2140	39,90	Mechwarrior 3*	79,90	Warlords 3	74,90	Wavemaster 240 Watt	79,90

Die Produkte finden Sie außerdem bei folgenden Partnern:

Gamestore
Gerlachstr. 40
65929 Frankfurt
069-30851069

X-treme
63263 Neu-Isenburg
im Isenburg Center
06102-770199

TV-SAT-HIFI Lehmann
Göttinger Str. 3
31061 Alfeld
05181-3434

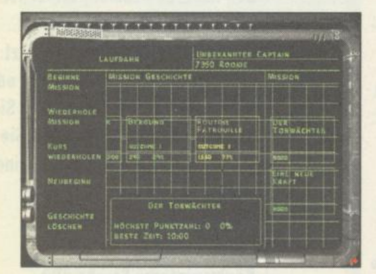
Hard & Soft
Friedberger Str. 8
61118 Bad Vilbel
06101-2886

www.softwarecompany.de BTX *soco#

Versandkosten DM 9,90. Vorkasse DM 6,90. Versand zzgl. NN-Gebühr. Ab Rechnungswert DM 230,00 versandkostenfrei. Die Angaben beziehen sich in der Regel auf deutsche Versionen. *bei Drucklegung noch nicht erschienen. Euro- und Visacard werden akzeptiert. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Die Konkurrenz ist klar definiert: Kann I-War gegen Wing Commander Prophecy bestehen?

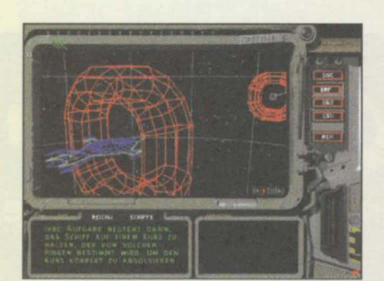
I-WAR



Das Hauptmenü gibt einen guten Überblick über bereits erledigte Aufgaben



Der Zerstörer der Dreadnaught-Klasse im Kampf: Beeindruckend in Stärke und Grafik



Vor jeder Mission werdet Ihr in Wort und Bild in Eure Aufgabe eingewiesen

Particle Systems Ltd. nennt sich das britische Entwicklerteam, das recht frech zum Weihnachtsgeschäft eine Weltraum-Simulation auf den Markt bringt. Was eigentlich an sich kein Verbrechen wäre, wenn da nicht zeitgleich „Wing Commander Prophecy" von Origin erscheinen würde. So gleicht der Versuch, der erfolgreichen Saga an den Karren zu fahren, einem Sakrileg, wie viele Origin-Fans meinen. Doch die tapferen Briten wehren sich mit Klasse; statt bloßem Abklatsch und Clone-Versuch bastelten sie in drei Jahren Entwicklungszeit ein Spiel, das den einen oder anderen Blick mit Sicherheit wert ist.



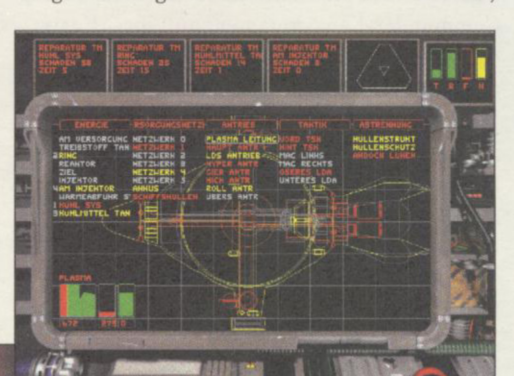
Der Herr der Ringe: Dies ist Eure erste Übungsmission; die Uhr läuft mit

Zur Story: Technologiewahn, Überbevölkerung und Wirtschaftsexpansion plagte die Erde; die logische Folge davon war eine Ressourcenknappheit auf dem blauen Planeten. Doch die Menschheit partizipierte von ihrer mittlerweile hochwertigen Technik und tat das, was sie schon seit ihrem Bestehen am besten konnte: Expandieren. Schon die keulenschwingenden Höhlenfuzzis weiteten ihre Jagdgebiete kräftig aus, wenn die Mammutsteaks ausgingen oder Frauenknappheit herrschte, und kloppten dem Nachbar-Clan so lange auf die Birne, bis dieser eingemeindet war. An diesem Prinzip hat sich bis heute nicht viel geändert, und so zog die Menschheit in die Weiten des Alls, um neue Planeten zu erforschen und auszubeuten. Die eroberten Himmelskörper wurden der Erdenregierung unterstellt und mit Kolonisten besiedelt. Doch auch hier holte die Geschichte die Herrschenden ein; die Interessen der Kolonisten bewegten sich im Laufe der Zeit von denen der Erdregierung immer weiter fort und es entwickelte sich ein typischer Kolonialkonflikt, der in einem offenem Freiheitskrieg endete.

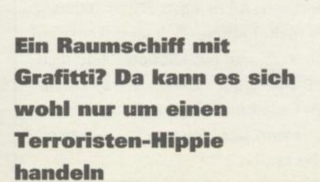
Bereits über 100 Jahre bekämpfen sich die beiden Parteien nun schon mit allem, was sie zur Verfügung haben. Die Indies, so der Name der Kolonistenrebellen, setzen sich aus Piraten, Terroristen und politisch motivierten Untergrundkämpfern zusammen und bilden eine bizarre und ebenso gefährliche Mischung. Dem steht die vereinigte Erdenregierung und deren Kolonien, das sogenannte Commonwealth, gegenüber, die mit ihrer riesigen Weltraum-Navy für Stabilität und Einheit sorgen möchte. Zu Beginn des Spieles schlüpft Ihr in die Rolle eines jungen Captains der Navy, der seinen Dienst auf einem riesigen Sternenkreuzer antritt und prompt zu seinen ersten Aufträgen kommt. Die Zeichen der Zeit stehen auf Sturm und der Frischling muß sehr bald feststellen, daß ein

Weltraum-Epos mit Tiefgang

„Schwarz-Weiß-Denken" nicht immer möglich ist. So hat er nicht nur gegen feindliche Jäger zu kämpfen, sondern auch gegen Selbstzweifel und seine Intuition. Sollte ein kleiner Navy-Captain tatsächlich die zukünftigen Geschicke der Menschheit beeinflussen können?
Diese Frage müßt Ihr selbst beantworten, denn I-War läßt Euch an verschiedenen Stellen selbst entscheiden, wie die Geschichte endet. Sage und schreibe über 100 Missionen beinhaltet I-War insgesamt, die sich jedoch auf die unterschiedlichen Handlungsstränge verteilen. Für ausreichende Spieltiefe ist also gesorgt. Doch auch die Grafik ist durchaus beeindruckend: Auch ohne 3D-Beschleunigerkarte wirken die Raumschiffe und Objekte sauber und bewegen sich ruckellos durch die Weiten das Alls. Dies ist um so erstaunlicher, da ein einzelnes Fluggerät aus 250 bis 400 Polygonen besteht; eine typische Spielszene kommt dabei sogar aus 3000 bis 5000 Polygone. Die fließenden Bewegungen werden dank einer recht annehmbaren Frame-Rate erzielt; so läuft das Game mit etwa 15 bis 20 Frames pro Sekunde auf einem Pentium 100 und steigert sich bei einem Pentium 200 auf 35 bis 40. So können auch dynamische Lichtquellen und -reflexe im All angezeigt werden, ohne daß dies zu kräftigen Geschwindigkeitseinbußen im Gameplay führt. Wichtig war für die Programmierer auch der dargestellte Realismus. So wurden beispielsweise über 2500 Planetenmodelle nach real existierenden astronomischen Daten konstruiert; Flugbahn, Größe und Verhältnis sind dabei in sich stimmig. Auch beim Fliegen selbst kommt die Denke der Entwickler rüber: Nicht das gewohnte Flugfeeling á la Wing Commander erwartet Euch, sondern eine neue, echt wirkende Variante. Da im luftleeren Raum praktisch keine Reibung existiert, funktionieren Richtungswechsel, Beschleunigung und Abbremsen nicht wie auf der Erde. Im Weltraum werden diese Manöver in der Realität durch Steuerdüsen bewältigt. Sprich: Wollt Ihr nach rechts, startet die Düse auf der linken Seite, die durch den Ausstoß das Schiff nach rechts bewegt. Und zwar immer weiter nach rechts, bis ein gezielter Ausstoß der rechten Düse gerade mal so viel von sich gibt, daß das Rechtsdriften aufhört. Weltraum-Simulationen ignorierten diese physikalischen Grundsätze bislang, schließlich stand Spielspaß im Vordergrund und kein Physik-Unterricht. Particle Systems schwieg die Realität jedoch nicht tot, sondern baute schlichtweg die „reelle Steuermethode" als Zusatzfeature mit ein. So könnt Ihr nun echtes Weltraum-Feeling genießen. Ganz einfach ist dies nicht; ein wenig Umgewöhnungszeit braucht man dazu allemal,



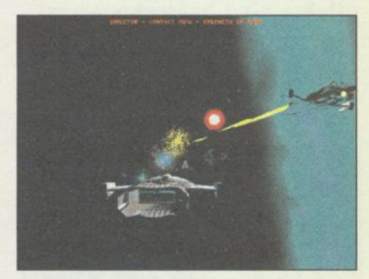
Auf den ersten Blick verwirrend: Die Schadensanzeige verheißt nichts Gutes



Ein Raumschiff mit Grafitti? Da kann es sich wohl nur um einen Terroristen-Hippie handeln



Kreuzer voraus! Kein leichter Gegner; ein Glück, daß er auf unserer Seite steht



Der Flügelmann war schneller, die Suchmine haucht ihr Leben aus

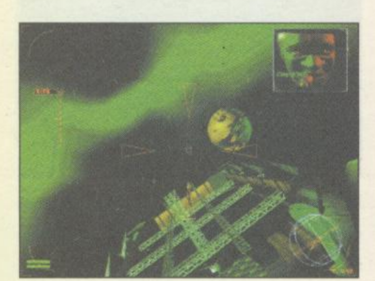


Mars Attacks! Die Planeten wurden nach echten Detail-Angaben gebastelt.

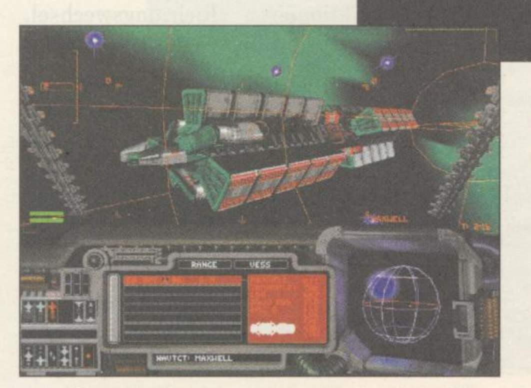
Nein, dies ist keine 3Dfx-Aufnahme: So sieht die Grafik tatsächlich im Spiel aus



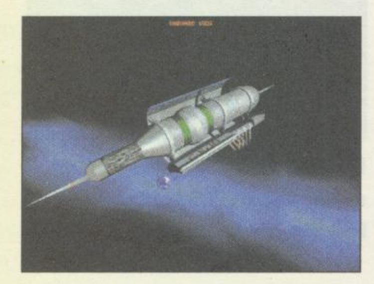
Die Sternenkarte weist Euch den Weg; die 3D-Darstellung zeigt jeden noch so kleinen Winkel



Grünes Licht für den Angriff auf den Gegner! Die Lichteffekte sind bemerkenswert



Der Mega-Transporter verdeckt fast die gesamte Sicht. Also weg damit!



Nein, dies ist keine Rakete, sondern ein interstellares Kommunikationsmittel

schließlich reagieren solche Gegendüsen mit kurzer Verzögerungszeit. Wer sich aber damit vertraut gemacht hat, wird das äußerst realistische Gleitgefühl zu schätzen wissen. Doch auch Wing Commander-Fans kommen auf ihre Kosten, denn wer sich partout nicht mit der neuen Variante anfreunden kann, für den übernimmt der Bordcomputer die Ausgleichssteuerung und schwups fliegt Ihr wieder scharfe, exakte Manöver wie bei bestem Luftwiderstand.

Apropos Widerstand: Vergeßt I-War, wenn Ihr Euch zum ersten Mal in die Weltraum-Baller-Gefilde begeben wollt! Denn einfach schnell laden, Mission erledigen und weiterzocken is´ nich´! Die Missionen sind durch die relativ komplexe Steuerung und Leitung Eures galaktischen Renners, sowie durch den Umfang an sich sehr lang. Mit 20 Minuten für eine einzelne Aufgabe müßt Ihr durchaus rechnen; das „schnelle Spiel für Zwischendurch" könnt Ihr Euch also getrost abschminken. Außerdem wurde an der Künstlichen Intelligenz der Gegner so lange gefeilt, daß Euch zwischendurch Hören und Sehen vergeht. Die computergesteuerten Höllenhunde reagieren verflixt strategisch und greifen mit Vorliebe Schwachpunkte des Spielers an, formieren sich eigenständig zu Staffeln oder beschießen ein ausgewähltes Ziel (zumeist mich) von mehreren Seiten. So mancher Auftrag muß daher „zwangswiederholt" werden; schließlich endet jede Story, wenn Ihr als Weltraummüll durch die luftleere Gegend treibt. Neben dem Pilotensitz könnt Ihr Euch zwischendurch auch mal zum Bord-Ingenieur degradieren und Eure Reparaturen selbst überwachen bzw. einteilen. Ansonsten bietet I-War die typischen Features wie Einsatzbesprechungen, Schulungsflügen und gelungene Zwischensequenzen. Letztere wurden jedoch bewußt nicht aufgebläht; I-War ist also kein interaktiver Film, vielmehr wurde großer Wert auf das eigentliche Ziel des Games gelegt: Der Spieler will beschäftigt werden! *jb*



Jan Binsmaier

GUT

Nicht schlecht, Herr Specht! Nein, trotz auffallenden Ähnlichkeiten mit der „Wing Commander"-Serie ist „I-War" kein billiger Clone, sondern ein eigenständiges Produkt. Nicht nur die interessante Rahmenstory sticht ins Auge, sondern vor allem die erstklassige Grafik, die ohne 3D-Beschleuniger auskommt und trotzdem allererste Sahne ist. Das Fluggerät reagiert sehr gut, wenngleich die Bedienung anfangs nicht besonders einfach ist. Dank der guten Übungsmissionen fällt es aber dann zunehmend leichter, die Flitzer durchs All zu jagen. Etwas irritierend fand ich allerdings den doch recht heftigen Schwierigkeitsgrad und die Länge der Missionen. Mit bis zu 20 Minuten muß man pro Mission schon rechnen, zumindest bei den späteren Aufträgen. Natürlich geht es auch etwas kürzer, dann aber nur, wenn sich mein Fluggerät in einem Feuerball auflöst und ich entnervt die Mission erneut starten muß. Erfahrenen Fliegerassen gibt I-War genau den richtigen Kick, Einsteiger im Genre sind aber deutlich überfordert.

Name	**I-War**
Genre	Weltraum-Simulation
Hersteller	Particle Systems/Infogrames
Niveau	schwer
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tastatur, Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB, 8x CD-ROM, Soundkarte, Flightstick

Grafik **82%**
Sound **73%**
Spielspaß

Solo	Multi
81%	-%



LONG
Neues von der

Trotz des F-22- Booms und Comanche-Hype setzt Jane's weiterhin auf den AH-64 D – mit Erfolg



„Hellfire away!" Durch 3Dfx-Optik wird jeder Raketenstart zum Erlebnis

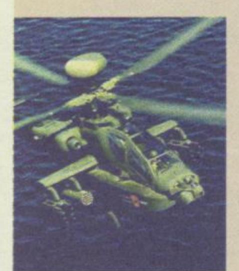
Mit schöner Regelmäßigkeit versorgt Andy Hollis seit Ende der achtziger Jahre PC-Besitzer mit erstklassigen Kampfhubschrauber-Simulationen. Sein Lieblingskind ist zweifellos der AH-64 „Apache", den er bereits in „Gunship" in den virtuellen Himmel aufsteigen ließ. Der Anti-Tank-Chopper stellt in der neusten „Longbow"-Entwicklungsstufe das fortschrittlichste Waffensystem seiner Art dar und wurde bereits in „Gunship 2000" simuliert.

Vor knapp einem Jahr widmete Jane's dem Langbogen eine eigene Simulation unter der Federführung von Hollis, die jetzt Nachwuchs bekommen hat. „Longbow 2" beschränkt sich nicht alleine auf die Darstellung des Apache, sondern bietet dem Spieler zwei weitere U.S. Helis: Den Kiowa Warrior und den Blackhawk. Somit beschränken sich die Longbow-2-Missionen nicht nur auf Kampfeinsätze. sondern umfassen auch Aufklärungs- und Versorgungsflüge.

Bevor es jedoch gegen den bösen Feind geht, erwarten den Staffelkommandanten in spe im Hauptmenü zahlreiche Optionen. Neben „Quick Action" und Einzelmissionen stehen drei Kampagnen auf dem Dienstplan, der Chopper-Neuling wird in den Trainings-Missionen erst einmal mit den Systemen und Flugcharakteristika der drei Vögel vertraut gemacht. Die drei Fluglehrer (für jeden der Helikopter einer) erklären alle Systeme der jeweiligen Vehikel bis ins kleinste Detail und leiten den Spieler durch die wichtigsten Verfahrensweisen wie Zielerfassung oder Navigation. Seid Ihr erstmal fit für „echte" Kampfeinsätze wird es Zeit, sich an eine der Kampagnen zu wagen. Hier geht es mal wieder gegen Separatisten in der ehemaligen Sovietunion, die Euch mit modernen Ostblock-Waffen den Garaus machen wollen. Da es sich bei den Campaigns stets um größere Konflikte handelt, rückt Ihr gleich mit Eurem ganzen Geschwader an, das pro Einsatztag vier Missionen zu fliegen hat. Im Missionplaner setzt Ihr Wegpunkte für Eure Kollegen und habt die freie Auswahl, welchen Auftrag Ihr fliegen möchtet. So bieten sich z.B. auch Blackhawk-Einsätze an, in denen Ihr einen Zug

Die Hauptdarsteller

Wie schon in „Gunship 2000" stehen außer dem Longbow weitere Helis zu Eurer Disposition. Je nach Missionstyp empfiehlt sich:



McDonnell Douglas AH-64D Longbow
Anhand seines Mast-Radars leicht vom Vorgängermodell zu unterscheiden. Hierin befinden sich hochempfindliche Sensoren, die zusammen mit den Hellfire-Raketen ein komplexes Waffensystem bilden. Der Radar hat im Ground-Modus einen Blickwinkel von 270°, im Luft/Luft-Modus sind es volle 360°. Der Apache verfügt über die größte Waffenzuladung für einen westlichen Helikopter. Die Standard-Bestückung besteht – neben der 30mm Kanone – aus acht Hellfires, 38 Hydras und vier Stinger-Luft/Luftraketen.



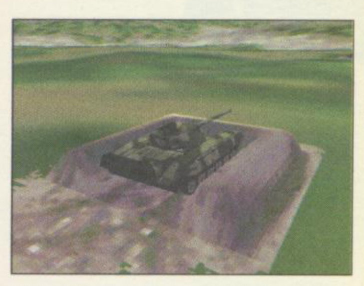
Bell OH-58 D Kiowa Warrior
Die militärische Ausgabe des bekannten braven „Jet Ranger". Auf dem Rotormast befindet sich ein kombinierter TV- und Infrarot-Suchkopf, der für Aufklärungsmissionen eingesetzt wird. Die Warrior Variante trägt an jeder ihrer zwei Waffenstationen bis zu 2 Stinger, 2 Hellfires 7 Hydras oder einen Kaliber .50 Gun-Pod. Eine interne Bordkanone fehlt dem Kiowa ebenso wie redundante Systeme und starke Panzerung: Die maximale Zuladung und Überlebensfähigkeit unter Feuer sind somit streng begrenzt.



Sikorsky S-70 A Blackhawk
Das fliegende Army-Taxi. Der Blackhawk löste Mitte der siebziger Jahre den berühmten „Huey" als Truppen-Transporter ab. Bis zu elf Soldaten können es sich in der Cargo-Bay gemütlich machen, während der „Hawk" sie in ihr Einsatzgebiet fliegt. Standardmäßig ist er mit je einem M60 IMG in den beiden Seitentüren bewaffnet. Wird mehr Feuerkraft benötigt, können diese durch 7,62 mm M134 „Miniguns" ersetzt werden. Wird auch als Sanitäts-Hubschrauber genutzt. Die seegestützte Variante nennt sich „Sea Hawk".

BOW 2
Chopper-Front

Auch in der Außenansicht beeindruckt die Graphik von„Longbow 2"



Feindliche Panzer sind meist gut eingegraben...



Dank Restlichtverstärker wird auch bei Nacht kräftig gekämpft

Hier eine Ansicht des „Virtual Cockpit", in dem alle Instrumente klaglos weiterarbeiten und klar abzulesen sind

Infantrie hinter den feindlichen Linien absetzen müßt. Außerdem lassen sich Bewaffnung und Helikoptertypen zuweisen, was in realistischen Feldzügen mehr als ratsam ist, da hier Eure Munitions- und Chopper-Vorräte stark begrenzt sind. Sind alle Vorbereitungen getroffen, geht´s ab auf den Pilotensitz, wo Euch ein komplett instrumentiertes Cockpit zur Verfügung steht. Selbstverständlich müßt Ihr im realistischen Modus auf den Platz des Waffenoffiziers springen, um die defensiven und offensiven Systeme des Longbow effektiv bedienen zu können. Wer es darauf anlegt, kommt in den Genuß, jedes Bordsystem kontrollieren zu müssen, was eine Tastaturbelegung mit über 120 Funktionen erfordert. Wem das alles etwas zu viel ist, der schaltet einfach in den Easy-Mode, wo Euch die meiste Arbeit vom Rechner abgenommen wird. Während Ihr Eurem Auftrag nachgeht, laufen die anderen Missionen des Geschwaders übrigens parallel weiter, deren Status Ihr durch den Cockpit-Chatter verfolgt. Wird es z.B. für einen der Kollegen brenzlig und Ihr habt Euren Auftrag schon erfüllt, so steht es Euch frei, ihm auszuhelfen. Sind alle primären Ziele erfüllt, setzt es noch ein zackiges Debriefing, in dem die individuellen Leistungen bewertet werden. Neben dem Single-Player-Mode wartet „Longbow 2" mit mehreren Multiplayer-Varianten für bis zu vier Mitspieler auf. Der Interessanteste versetzt Euch zusammen mit einem Freund in die Cockpits eines einzigen Heli, wobei ein Spieler als Pilot, der andere als Waffenoffizier fungiert, was für ein sehr realistisches Spielgefühl sorgt und wegen der Arbeitsteilung den „Longbow"-Alltag auch in realistischeren Modi erheblich erleichtert. *sg*



Die Nase des Longbow strotz nur so vor elektronischer Ausrüstung



Sascha Gliss

SUPER

Wie vom Urvater der PC-Chopper-Sims nicht anders zu erwarten, liefert Mr. Hollis mit „Longbow 2" das z. Zt. beste Hubschrauber-Programm ab. Zwar langt die Grafik trotz 3Dfx-Unterstützung in einigen Aspekten nicht ganz an „Comanche 3" heran, aber was Spieltiefe und Realismusgrad angeht, hat das Jane's Produkt eindeutig die Nase vorn. Buchstäblich jedes System des AH-64 wurde integriert und muß im realistischsten Modus auch verstanden und beherrscht werden, um die Missionen erfolgreich abzuschließen. Einen fetten Bonus kassiert das Spiel für seine leichte Zugänglichkeit: Einsteiger werden in den genialen Trainingseinheiten mit sämtlichen Systemen vertraut gemacht und können den Schwierigkeitsgrad ganz ihren Bedürfnissen anpassen. Die Präsentation des Spiels ist bis auf die etwas leer wirkenden Landschaften ebenfalls gelungen, dank umfangreichem Cockpit-Chatter und bombastischen Soundeffekten kommt perfekte Schlachtfeld-Atmosphäre auf: Für Heli-Fans mit High-End-Rechner ein absolutes Muß!

Name	Longbow 2
Genre:	Simulation
Hersteller:	EA/Janes
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca 90 Mark
Spieler:	1 bis 4
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Flightsticks
Besonderheiten:	keine
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	Modem, IPX, TCP/IP

Mindestanforderung

P 133, 16 MByte RAM, 4x CD-ROM,

Empfohlen

P 200, 3Dfx-Karte, 32 MByte RAM, 8x CDROM, 280 MByte Festplatte

Grafik 82%

Sound 83%

Spielspaß

Solo	Multi
87%	89%

NUCLEAR
Die Bombe

Die Bedrohung des Weltfriedens durch machthungrige Diktatoren scheint kein Ende zu nehmen

Seit Jahren müssen Spieler nicht nur auf Simulationen zurückgreifen, um sich mit einem Militärhubschrauber in Kampfeinsätze stürzen zu können. Wer auf Authentizität, erschöpfend belegte Keyboards und Handbücher verzichten kann und stattdessen lieber ungehemmt seiner Zerstörungswut freien Lauf lassen möchte, wird mit der „Strike"-Reihe von Electronic Arts angemessen bedient. In der Vergangenheit mußte sich der patriotische Freizeit-Pilot mit Diktatoren und anderem Gesindel in der Wüste, im Dschungel oder in der ehemaligen Sowjetunion herumschlagen. Dies hat sich auch beim jüngsten Pseudo-Kriegsspektakel namens „Nuclear Strike", dem Sequel zum letztjährigen Playstation- und Saturn-Hit „Soviet Strike", nicht geändert – größenwahnsinnige Despoten sterben eben niemals aus. Diesmal wird die Strike-Organisation unter der Leitung von General Earle durch den Diebstahl eines Atomsprengkopfes aus einer Wiederaufbereitungsanlage in Weißrußland zum Eingreifen gezwungen. Mit einem bis an die Flügelspitzen bewaffneten Helikopter heftet Ihr Euch nun an die Fersen des Täters und startet Euren Kampf gegen die nukleare Bedrohung im asiatischen Raum.

Der Spieler hat an verschiedenen Schauplätzen Kampagnen zu absolvieren, die in zahlreiche Missionen unterteilt sind. Neben so profanen Aufgaben wie der Befreiung von Gefangenen, dem Zerstören gegnerischer Raketenboote, Hubschrauberstaffeln oder ähnlich militanten Gerätschaften, muß z.B. auch ein Bus voller Diplomaten (unter denen sich auch der amerikanische Präsident befindet) eskortiert werden. Bei manchen Einsätzen spielt der Zeitfaktor eine große Rolle. Der Adrenalin-Pegel steigt, wenn Ihr die Flucht von Dschunken und das Vorrücken von Feindverbänden vereiteln müßt, oder Schützenpanzer des Gegeners davon abgehalten werden sollen, ein bestimmtes Gebäude zu erreichen. Immerhin steht Euch als tatkräftige Unterstützung ab und zu ein Co-Pilot – u.a. ein Söldner, eine Widerstandskämpferin oder die Strike-Mitarbeiterin Andrea Grey – zur Seite. Diese Person wird an Landeplätzen abgesetzt und greift dann selbständig in den Handlungsverlauf ein. So öffnet Euer Kompagnon die Tore einer Raketenabschußanlage oder schnappt sich einen herrenlosen Panzer, mit dem er feindliche Einheiten eliminiert. Das jederzeit aufrufbare SMFD (Super Multi-Functional Display) repräsentiert während einer Kampagne Euer Informationszentrum, über das alle wissenwerten Daten wie Missionsziele, Standorte von Verbündeten, gegnerischen Stellungen, Lageberichte etc. ebenso zugänglich sind, wie eine große Übersichtskarte des jeweiligen Einsatzgebietes. Auf Wunsch werden sogar Videoclips zu den einzelnen Themen abgespielt. Damit Ihr nicht bei jeder Orientierungsphase auf das SMFD zugreifen müßt, läßt sich zur normalen Bildschirmansicht



Das Terrain sieht in „Nuclear Strike" sehr realistisch aus



Mit einem Panzer kann man viel Spaß haben

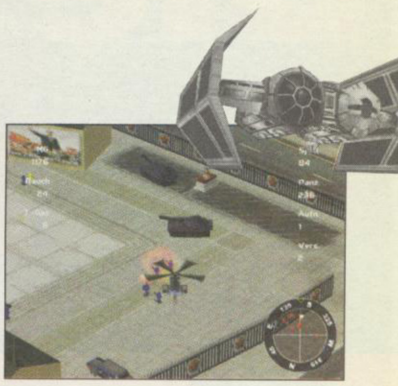


Die Explosionen sind wirklich eine Augenweide

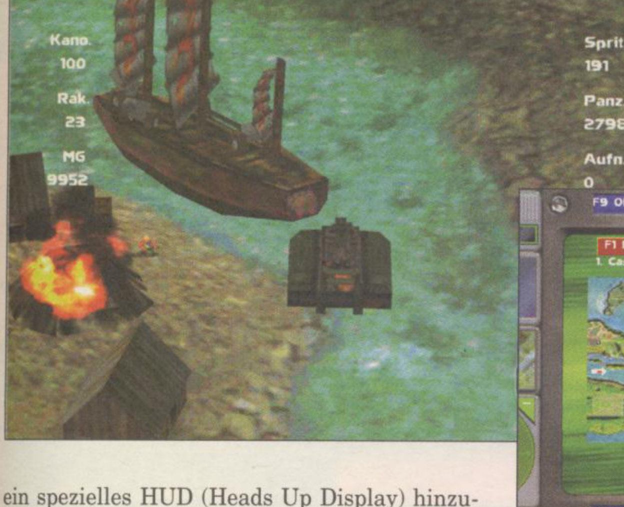


Die ASAT-Raketen des Feindes sollten schnellstens zerstört werden

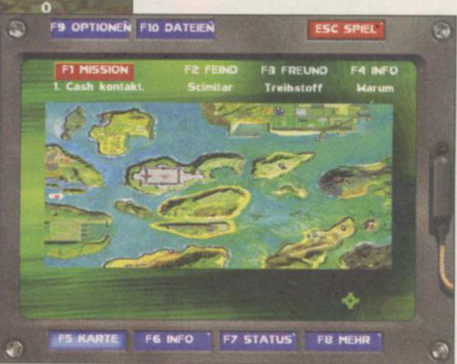
STRIKE tickt



Agenten zu befreien, ist keine einfache Angelegenheit



Gleich in der ersten Kampagne darf der Spieler mit einem Hoovercraft durch die Gegend düsen



Über das SMFD sind nützliche Informationen abrufbar



Gegen die Feuerkraft eines Harrier-Jets haben Dschunken keine Chance

ein spezielles HUD (Heads Up Display) hinzuschalten, in das u.a. eine Karte implementiert wurde – ein praktisches Feature, das man beim Vorgänger „Soviet Strike“ vergeblich suchte.
Für den erfolgreichen Abschluß einer kompletten Kampagne stehen drei Versuche zur Verfügung. Falls Ihr scheitert, müßt Ihr auch die bis dato bereits erledigten Missionen erneut durchlaufen. Es empfiehlt sich deshalb, öfter auf wichtige Anzeigen wie Spritverbrauch, Panzerung und Bewaffnung zu achten, damit nicht mitten im Gefecht Eure Ressourcen zur Neige gehen. Zum Glück läßt sich in dem jeweiligen Einsatzgebiet Nachschub in Form von Treibstoffbehältern, Munition und Panzerungskisten mit Hilfe des SMFDs lokalisieren und bei Bedarf automatisch per Seilwinde an Bord hieven. Die Kampfhandlungen werden allerdings nicht nur aus der Luft bestritten. Obwohl der Spieler meist mit diversen Helikopter-Typen (Cobra, Super Apache oder Super Commanche) durch die Gegend fliegt, bekommt er darüber hinaus in ein paar Spielabschnitten die Gelegenheit, einen Abrahams-Panzer, einen Harrier-Jet und sogar ein Hovercraft zu steuern. Abwechslung wird also nicht nur bei mannigfaltigen Einsatzkommandos groß geschrieben. Auch mit optischen Reizen geizt EA's PC-Strike nicht. Das jeweilige Terrain besticht durch seinen fotorealistischen Look und die detaillierten Polygon-Objekte. Besondere Augenweide sind die spektakulären pyrotechnischen Effekte: Werden z.B. Gebäude oder Vehikel beschossen oder mit Raketen bombardiert, fliegen sie von einer atemberaubenden Explosion begleitet in die Luft und brennende Trümmer regnen zu Boden. Verfehlt eine MG-Salve dagegen ihr Ziel, wirbeln die Einschläge auf dem Boden den Staub auf. *cis*



Weiteren Treffern hält die Panzerung des Helikopters nicht mehr stand



Chris Peller

GUT „Nuclear Strike“ beinhaltet letztendlich alles, was dem Liebhaber von beinharten Actionspielen Freude bereitet und weiß zudem mit seiner optischen Präsentation auf ganzer Linie zu überzeugen. Selten wird man mit einer derart imposanten Grafik und solch beeindruckenden Explosionen verwöhnt, wobei sich beinahe jedes Objekt auf dem Bildschirm in seine Einzelteile zerlegen läßt. Die zahlreichen Missionen sowie die diversen Fortbewegungsmittel, die man im Laufe der Kampagnen steuern muß, lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Aufgrund des selbst in der leichtesten Stufe recht anspruchsvollen Schwierigkeitsgrades wird man an den komplexen Kampagnen des weiteren eine Weile zu knabbern haben. Hat man bereits begeistert den Vorgänger „Soviet Strike“ gespielt, wird man sicherlich auch an „Nuclear Strike“ gefallen finden. Ich frage mich allerdings, ob das auf realistisch getrimmte Ambiente und das Eliminieren von kleinen Pixelmännchen bei allen auf so viel Gegenliebe stoßen wird.

Name: . . . **Nuclear Strike**
Genre: . . . . .Action
Hersteller: .Electronic Arts
Schwierigkeit: . .einstellbar
Preis: . . . . . . .ca. 100 Mark
Spieler: 1
Steuerung: . . . . . .Tastatur, ...Joystick, Maus
Besonderheiten: 3Dfx
Spiel: . . . . .Deutsch
Anleitung: . . . . . . .Deutsch
Multiplayer: . . . . .nein

Mindestanforderung
P 100, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 2MB-Grafik

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 3Dfx

Grafik 83%
Sound 75%
Spielspaß

Solo	Multi
83%	-%

FIFA 98
Die WM-Qualifikation

König Fußball regiert wieder – nächstes Jahr streiten sich die Nationen um die Krone

Deutschland hat die Qualifikation zur WM ´98 in Frankreich geschafft, wenngleich Bertis Buben nicht immer in ihren Spielen glänzten. Doch alle Fußball-Fans können diese Schönheitsfehler jetzt leicht ausbügeln, schließlich schiebt EA Sports nun den Nachfolger seiner Fußball-Simulation „FIFA 98 – Die WM Qualifikation" nach. Neben NHL 98 und NBA 98 soll das Fußball-Spektakel das finanzielle Fest des Software-Riesen vervollständigen, und es sieht gut aus für die Vorherrschaft von Electronic Arts in den Sportspielen.

Wie der Untertitel schon zu erkennen gibt, dreht sich (fast) alles um die WM. So übernehmt Ihr eine Nationalmannschaft Eurer Wahl und seid nun für Erfolg oder Niederlage verantwortlich. Natürlich spielt es eine große Rolle, für welche Mannschaft Ihr Euch entscheidet, schließlich ist die Spielstärke von „Underdogs" längst nicht so weit fortgeschritten, wie bei den großen Fußball-Nationen. Zuerst geht es durch die schwere Qualifikation, denn nur wer sich hier behaupten kann, darf nach Frankreich fahren. Das Ziel ist klar, ein Gruppensieg muß her, ansonsten drohen die brutalen Ausscheidungsspiele der Gruppenzweiten. Ist das Minimalziel dann endlich geschafft, geht es in den ausgelosten Gruppenspielen der WM weiter, danach im K.O.-System bis ins Finale. Ist auch der begehrte Pokal gewonnen, ist noch lange nicht Schluß! Denn EA Sports dachte auch an den Alltag und packte gleich alle nationalen Meisterschaften der Teilnehmer-Länder mit ins Programm rein. Auf geht´s, Armenia Bielefeld sollte schon einmal Meister werden, oder möchtet Ihr lieber den Grazer AK zum Titel führen? Neben den WM-Spielen und den Meisterschaftsrunden könnt Ihr ein schnelles Freundschaftsspiel oder ein flottes Elfmeterschießen auswählen, ideal für den direkten Vergleich mit Freunden oder einfach nur für Zwischendurch. In der Winterpause könnt Ihr Eure Mannen übrigens auch in die Halle schicken, natürlich mit weniger Recken auf dem Feld.

Grafisch gehört FIFA 98 zum Feinsten, was das Genre bietet. Die polygonen Fußballprofis laufen, grätschen, springen und schießen dank Motion-Capturing-Technologie wie ihre echten Vorbilder; Dortmunds Andi Möller ließ sich dafür die Sensoren anlegen und lieferte so die typische Fußball-Action. Damit diese dann auch auf dem PC absolut fließend und realistisch ist, wurde ein Kinesiologe als Berater hinzugezogen, der als Experte für menschliche Bewegungen die Ergebnisse argwöhnisch überwachte. Das Ergebnis



Kein Fliegenfänger: Der 3Dfx-Torwart in voller Pracht

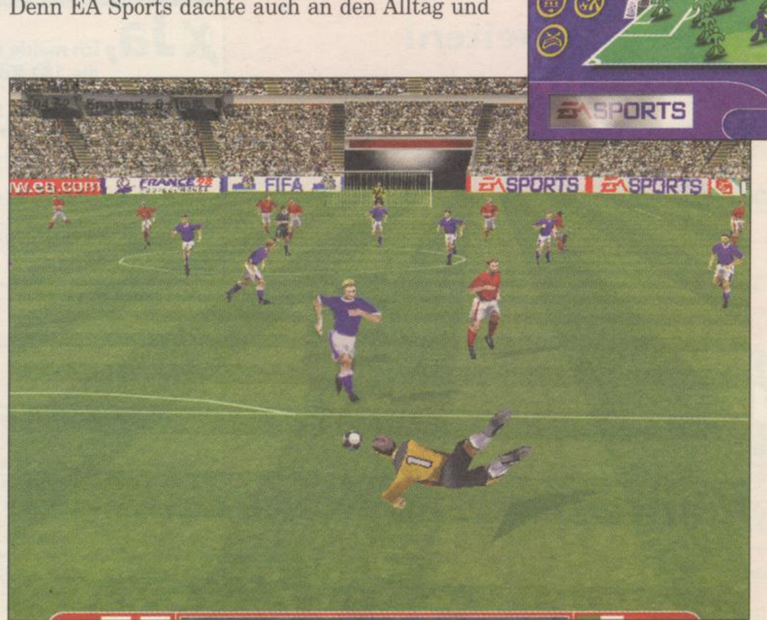


Ein schwach geschossener Elfer: Der Torwart schnappt sich die Pille



Draufballern oder lieber Freistoß-Trick?

Die Aufstellung auf dem Platz. So sieht´s ein wenig komisch aus...



Kriegt er ihn noch oder greift er daneben?

Sololauf von links. Keiner wartet im Strafraum, also einfach draufhalten



Selbst an den Hallenmodus hat EA Sports bei FIFA 98 gedacht. Natürlich gibt es auch hier die automatische Wiederholung



Das Hauptmenü ist übersichtlich und einfach – typisch EA Sports

kann sich wahrlich sehen lassen, wenngleich im Test einige Clipping-Fehler zu beobachten waren. So landet der Ball manches Mal nicht im Netz, sondern schwebt kurzzeitig neben oder auf dem Tor, während die Kommentatoren freudig einen neuen Spielstand bekanntgeben. Auch beim Sieges- oder Tor-Jubel der Spieler sind solche Grafikfehler spürbar, sie schmälern jedoch zu keiner Zeit den hervorragenden Gesamteindruck der Grafikdarstellung.

Auch die 16 Original-Stadien wurden glänzend umgesetzt, lediglich die flachen Zuschauerränge lassen überhaupt noch Verbesserungsvorschläge zu. Bei den Soundeffekten schlug EA Sports ebenfalls gnadenlos zu und fügte real klingendes Zuschauergeschrei ein, das jeweils dann kräftig anschwillt, wenn tatsächlich spannende Szenen auf dem Platz passieren. Das Kommentatoren-Team Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch versehen die Partien mit ihren Fußballweisheiten, die allerdings nicht immer hundertprozentig zur Szene passen. Dies scheint nach wie vor bei der Programmierung ein großes Problem zu sein, obgleich es den Machern von FIFA 98 so gut wie keinem Konkurrenten gelang. Fußballverstand und Liebe zum Sport spricht aus praktisch allen Teilen des Programms. Dieses gelungene Bild kann auch ein kleiner Fauxpas beim Begriff „Hattrick „ nicht trüben. Denn der ist nur dann erreicht, wenn ein Spieler in EINER Halbzeit drei Treffer erzielt, liebes EA-Team. Doch genug der Kleinkrämerei, spätestens beim Spiel mit Flutlicht, Nebel, Regen oder auf schneebedecktem Untergrund, sind solche Dinge vergessen und man konzentriert sich wieder ganz auf seine erste Fußball-Pflicht: Der Cup muß her! Im Vergleich zur Konkurrenz behält „FIFA 98 – Die WM-Qualifikation" eindeutig die Nase vorn; derzeit ist keine andere Fußball-Simulation in der Lage, die technische Vormachtstellung des EA-Produktes auch nur annähernd zu erreichen und auch im Spielspaß auf dieser hohen Ebene zu bestehen. *jb*



Oliver Bierhoff verlädt die gesamte Abwehr und schießt gerade sein zweites Tor



Nur noch ein paar Mannschaften stehen im Weg; los her mit dem Pott!



Jan Binsmaier

SUPER

Mein lieber Scholli, sind NHL 98 und NBA 98 schon wirklich Spitze, so schlägt „FIFA 98" trotzdem die hauseigene Konkurrenz im Genre nochmal deutlich. Unglaublich, wieviel Spaß solch ein Computerspiel machen kann. Dies liegt vor allem an der technischen Brillanz, mit der EA Sports des Deutschen liebstes Kind ausgestattet hat. Die Bewegungen der Spieler sind einfach Weltklasse, die Stadien sehen ziemlich echt aus, und die Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch stören gar nicht mal so, wie in einer echten Übertragung. So richtig unschlagbar ist aber das Gameplay an sich: Nach nur kurzer Eingewöhnung überbrücke ich das Mittelfeld mit schnellen Pässen, umspiele die gesamte Abwehr und verlade den Torwart – Tor, Tooor, Tooooooor!!! Hey, die Atmosphäre ist einzigartig Und so ein 7:0-Sieg im Viertelfinale schafft wirklich Laune. Hmmm, vielleicht sollte ich mal die Spielstärke der Gegner hochschrauben? Kein Problem, EA Sports hat an alles gedacht. Fußballherz, was willst Du mehr?

Name ....**FIFA 98**
. .Die WM-Qualifikation
Genre .Fußball-Simulation
Hersteller ......EA Sports
Schwierigkeit . .einstellbar
Preis ....ca. 90 Mark
Spieler 1-2
Steuerung .....Gamepad,
................Tastatur
Besonderheiten ....
........Multiplayer, **3Dfx**
Spiel ....Deutsch
Anleitung ....Deutsch

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA, Windows 95

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 8x CD, Gamepad, **3Dfx**

Grafik **89%**
Sound **86%**
Spielspaß

Solo	Multi
91%	93%



STEEL PANTHERS 3

Stählerne Katzen beißen besonders gemein zu. Die Schlachten-Simulation von SSI ist etwas für abgebrühte Dompteure.

Nach oben hin gibt es keine Grenze. Jedes Jahr kommen immer noch bessere, fesselndere und vor allem kompliziertere Games auf den Markt. Auch wenn altgediente Tischstrategen behaupten, nichts Elektronisches könne so komplex sein, wie ein gut entwickeltes Tabletop – die US-Entwicklerfirma SSI ist zumindest nahe daran, diese Trophäe zu gewinnen. Dafür sind Computer doch wirklich gut geeignet, uns die Arbeit des Punkteabzählens abzunehmen. Die Entwicklung im Bereich Grafik läßt das alles auch noch gut aussehen, animiert ein paar Rauchwolken und Explosionsflammen dazu und stellt bei Bedarf einen künstlichen Feind, mit dem man in Ruhe seine privaten Weltkriege ausfechten kann. Dieser ist im Falle SP 3 wirklich nicht ohne. Während Panzer General und Pazifik Admiral vom gleichen Hersteller eine recht einfache Spielengine besitzen und damit auch unerfahrene Spieler zum Kriegführen einladen, sind die drei „Steel Panthers" richtige Hardcore-Leckerbissen. In den ersten Versionen konntet Ihr noch jeden einzelnen Mann übers (Hex-)Feld der Ehre schieben, jetzt ist Eure Macht größer geworden, und es sind ganze Platoons, die als Grundeinheiten strategischen Schaffens zur Verfügung stehen. Das bedeutet ungefähr fünfmal soviele Units. Ihr könnt einzelne an untergeordnete Offiziere delegieren, oder die Kontrolle über jeden Tank und jede Haubitze behalten. Der Durchmesser eines Sechsecks beträgt nun ungefähr 200 Meter. Die Anzahl der Kampagnen zwischen 1939 und 1999 ist auf sechs angewachsen, einzelne Schlachten sind knapp vierzig vorgesehen. Die Schlachten entwicklen sich über ein, zwei oder drei dutzend Züge, es gibt die bekannten Siegesfelder, die demjenigen, der sie zum Schluß des Gefechts besetzt hält, das Punktekonto verschönert. In einem Szenario, das aus mehreren Schlachten besteht, werden diese Punkte zur wertvollen Währung, mit der Nachschub eingekauft wird. Ein detaillierter Schlachtengenerator läßt Euch eigene Feldzüge und Panzerkessel unter Beteiligung beliebiger Nationen entwerfen, die Ihr dann gegen den Computer oder einen Freund (Feind?) durchfechtet. *fe*



Befestigte Stellungen sind besonders schwer zu knacken



Wir rücken auf dieses Städtchen vor, um dort Pause zu machen

SUPER

Fritz Effenberger

Schon wieder so ein Spiel, dem man eigentlich zwei verschiedene (Soloplayer-)wertungen (nämlich 88%) geben müßte. Eine sehr hohe für den unersättlichen Hardcore-Strategen, der am liebsten jede Handgranate seiner Trooper einzeln aussuchen würde, und eine mäßige (eher 72%) für den Gelegenheitsspieler, den solche Detailfluten einfach überfordern. Steel Panthers ist ein Spiel für die ganz Harten. Allein schon die exzellente Online-Enzyklopadie sämtlicher vorkommenden Einheiten komplett durchzublättern, verschlänge Abende. Genau das Richtige für Heimgeneräle, denen „Panzer General 3D" oder seine Konkurrenz zu simpel ist. Hier bekommen sie klassische Hexfeld-Rundenstrategie par excellance, allerdings zu einem hohen Preis – ihre gesamte Freizeit. Wer aber dennoch den schweren Schritt unternimmt und sich in die Welt der Stahlpanther einarbeitet, der wird mit extremer Spieltiefe und endlosen Variationen belohnt. Die Wertung ist also ein Kompromiß.

Name	**Steel Panthers 3 – Brigade Command**
Genre	Strategie
Hersteller	SSI
Schwierigkeit	mittel
Spieler	1-2
Multiplayer	E-Mail
Steuerung	Keyboard, Maus
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Besonderheiten	auch DOS

Mindestanforderung
P60, 8Mb RAM, 1 Mb Svga Grafik, 36 Mb HD, 2xCD

Empfohlen
P90 16 Mb RAM, 2 Mb Grafik, 4xCD

Grafik **70%**
Sound **65%**

Spielspaß

Solo	Multi
78%	73%

G-POLICE

Wer den SF-Thriller „Outlands“ mit Sean Connery kennt, der weiß schon fast, worum es hier geht: Auf dem Jupitermond Kallisto treiben böse Buben ihr Unwesen. Um ihnen auf die Schliche zu kommen, schlüpft der Spieler in die Haut eines Police Officers sowie als solcher auf den Pilotensitz eines wehrhaften Gleiters. Freilich geht es durchaus nicht nur um reines Ballern, denn es müssen jeweils missionsbedingte Ziele erreicht werden. Auch Verfolgungsjagden, Schleichfahrten und Aufklärungsaufgaben wären zu erledigen. Erschwert wird die Fliegerei dadurch, daß auf dem Jupiter derweil die Zivilisation Einzug gehalten hat – die Gegend ist mit düsteren Straßenschluchten, Privatvehikeln und Reklametafeln nur so übersät. Wenn man Häuser rammt, passiert zwar nichts weiter, aber der Trubel sorgt stark für Ablenkung. Zum Glück gibt es ein prima funktionierendes Radar, das auf einen Blick alle wichtigen Informationen liefert, um sich in dem dreidimensionalen Labyrinth zurechtzufinden. Die Art der Steuerung (Pad, Stick oder Tastatur) mag dem persönlichen Geschmack überlassen bleiben, so oder so kann es aber nicht schaden, zunächst einmal die Trainingsmissionen zu absolvieren, um ein Gefühl für seinen Schweber zu entwickeln. Schicker Sound ist obligatorisch, was auch für die tolle, atmosphärische Optik gilt, zumal diese (in Grenzen) an den Rechner angepaßt ist – ein Pentium II bietet also deutlich mehr. Wer „Wing Commander“ mag, wird von „G-Police“ nicht lassen wollen... *jn*



Kallisto, ein Mond wie aus dem „Blade Runner“-Film

Name .... **G-Police**
Genre: 3D-Action
Hersteller: ..... Psygnosis
Schwierigkeit: ...... mittel
Preis: .... ca. 100 DM
Spieler: 1
Steuerung: .... Pad, Stick, ... Tastatur
Besonderheiten: .... –
Spiel: .... englisch, ... deutsch geplant
Anleitung: ...... englisch, ... deutsch geplant
Multiplayer .... –

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P II, 32 MB RAM, 8x CD, AGP-Grafikkarte

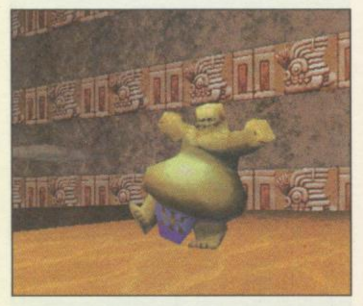
Grafik 87%
Sound 82%
Spielspaß

Solo	Multi
81%	-%

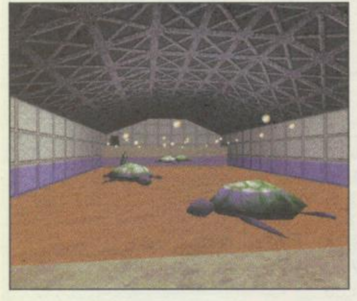
MAX MO

Der Fluch

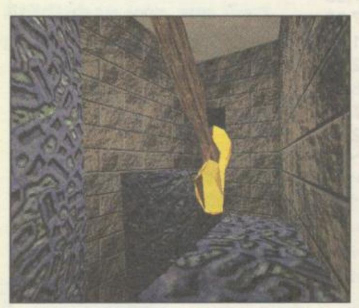
Utopia Technologies zweckentfremdet die Ego-Perspektive für ein hüpflastiges Abenteuer



Diesem Kerl würde eine Diät nicht schaden



Die Schildkröten verhindern, daß man nasse Füße bekommt



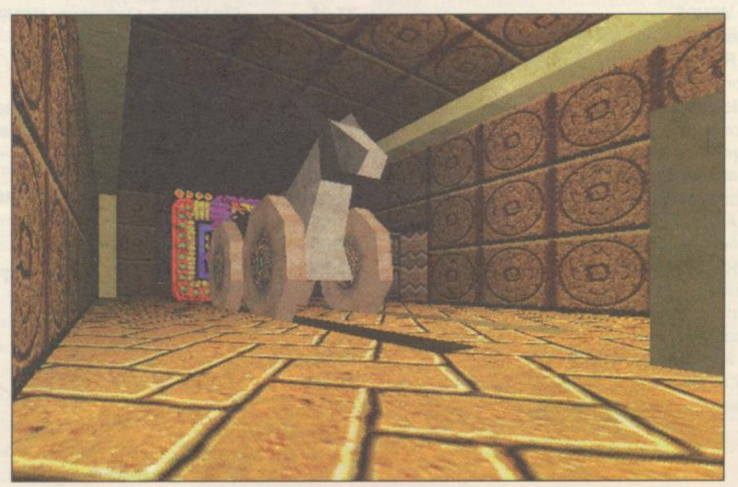
Einer der Programmierer hat offensichtlich Edgar Allan Poe gelesen

Max Montezuma ist ein Abenteurer vom Kaliber eines Indiana Jones. Im Gegensatz zu seinem Kollegen hat er es jedoch nicht unbedingt auf archäologische Funde oder Artefakte abgesehen – es sei denn, man kann deren Wert mit Bargeld beziffern. Hinter seinen Taten verbergen sich keine tiefgreifenden oder gar edlen Motive, Max ist eher materiell veranlagt. Gerüchten zufolge soll er ein Söldner sein, der, sofern man seinem Stammbaum Glauben schenken kann, obendrein der einzige legitime Nachfahre eines Azteken-Königs ist.

Wo immer es etwas zu holen gibt, ist er jedenfalls zur Stelle, ganz egal, wie hoch das Risiko und wie groß die Gefahr auch sein mag. Dabei scheint ihm sein Schutzengel besonders wohlgesonnen zu sein, denn bei einem Flugzeugabsturz kommt Max gerade noch einmal mit heiler Haut davon und landet prompt auf einer unbekannten Insel, direkt vor einem Azteken-Tempel. Nachdem sich der furchtlose Haudegen Zugang zu diesem Bauwerk verschafft hat, macht er sich in dessen Inneren natürlich sofort auf die Suche nach versteckten Schätzen.

Der Spieler schlüpft nun in die Rolle des Max Montezuma und erkundet den Ort Level für Level in altbekannter Ego-Shooter-Manier aus der Ich-Perspektive. Statt allerdings wie bei id & Co. mit reichhaltigem Waffenarsenal mordlüstern durch die Gänge zu pirschen, wird bei „Max Montezuma – Der Fluch der Azteken" an die Geschicklichkeit appelliert. Der Tempel entpuppt sich nämlich als ein ausufernd angelegter Trimm-Dich-Pfad. Ihr müßt unter anderem an Seilen über Abgründe hangeln und Euch mit Hilfe von gewagten Sprüngen von einer sich bewegenden Plattform zur nächsten retten. Dabei solltet Ihr vermeiden, mit Hindernissen wie monströsen Totenschädeln zu kollidieren oder Euch in Lavamassen die Fußsohlen zu verbrennen. Durch trampolinartige Vorrichtungen erreicht Ihr des weiteren höhergelegene Ebenen, wobei gerade bei diesen Aktionen der subjektive Blickwinkel seine Wirkung nicht verfehlt: Während eines solchen Sprunges schaut Ihr praktisch nach unten und seht, wie sich Eure virtuellen Füße immer weiter vom Boden entfernen. Da kann unter Umständen schon ein flaues Gefühl in der Magengegend aufkeimen... Oft müssen auch die grauen Zellen angestrengt oder bestimmte Gegenstände gefunden werden, um beispielsweise Aufzüge zu aktivieren und diverse Schließmechanismen außer Kraft zu setzen – „Tomb Raider" läßt grüßen!

Darüber hinaus werden die Schauplätze von den seltsamsten Kreaturen frequentiert. Während Ihr die verschiedenen Locations abklappert, trefft Ihr zum Beispiel auf Federvieh, Ratten, Eingeborene, Tigermenschen, Libellen, Affen, und ausgemergelte Raubkatzen. Manche Wider-



Diverse Ein- und Ausgänge müssen erst einmal geöffnet werden

NTEZUMA
der Azteken

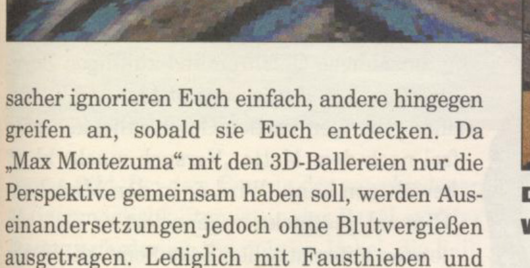




Welcher durchgeknallte Professor hat hier wohl wieder mit Genen herumexperimentiert



Der Lava Lord muß mit seinen eigenen Waffen geschlagen werden

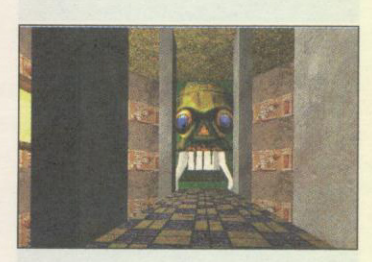


sacher ignorieren Euch einfach, andere hingegen greifen an, sobald sie Euch entdecken. Da „Max Montezuma" mit den 3D-Ballereien nur die Perspektive gemeinsam haben soll, werden Auseinandersetzungen jedoch ohne Blutvergießen ausgetragen. Lediglich mit Fausthieben und Fußtritten könnt Ihr Euch verteidigen, wobei so lange auf den Kontrahenten eingeprügelt wird, bis sich dieser in Luft auflöst. Gegen Ende mancher Level erwarten Euch zudem besonders robuste Brocken, die im zähen Kampf ausgeschaltet werden müssen, um die nächste Stage zu erreichen. Den Lava Lord könnt Ihr beispielsweise nur besiegen, indem Ihr seine Lavaklumpen zurückschleudert, bevor sie explodieren. Habt Ihr jedenfalls einen Opponenten ins Nirgendwo geschickt, wird Euer Punktekonto um ein paar Einheiten aufgestockt. Das ist nicht zu verachten, denn wurden 50 000 Punkte zusammengesammelt, erhaltet Ihr als Belohnung ein Extraleben. Aber nicht nur das Ausschalten von Gegnern bessert Euren Kontostand auf. Unterwegs sichtet Ihr auch Edelsteine und Perlen, die natürlich flugs eingesackt werden. Findet Ihr in einem Spielabschnitt sogar alle Kostbarkeiten, dürft Ihr unter Zeitdruck in einer Bonusrunde auf Schatzsuche gehen. Die für diese Ego-Hüpferei von Utopia Technologies entwickelte Grafik-Engine kann sogar 3Dfx- bzw. Voodoo-Chipsätze unterstützen, was aber bislang noch nicht integriert wurde. Software 2000 bietet jedoch eine kostenlose Update-Möglichkeit auf die beschleunigte Version an, die im ersten Quartal 1998 verfügbar sein soll. Da es sich bei „Max Montezuma – Der Fluch der Azteken" quasi um die Fortsetzung von einem 1984 erschienenen, seinerzeit recht erfolgreichen Plattformspiel namens „Montezuma's Revenge" handelt, packte man netterweise den „Director's Cut" dieses 8-Bit-Oldies ebenfalls mit auf die CD-ROM.

cis



Ist dieser kleine Kerl nicht putzig?



Noch versperrt dieser Schädel den Zugang zu einer weiteren Region



Das sieht nach einer weiteren Hüpforgie aus



Chris Peller

GUT

Die Jump & Run-Formel von „Max Montezuma" geht zumindest halbwegs auf. So stellt diese Geschicklichkeitsprobe durchaus eine Herausforderung dar, und man vermißt auch die Ballereien, die Spiele aus der Ego-Perspektive sonst auszeichnen, nicht allzu sehr. In grafischer Hinsicht hinterläßt das Game jedoch einen zwiespältigen Eindruck. Die Lichteffekte können zwar ausnahmslos überzeugen und über das sehr extravagante Design der Gegner läßt noch streiten, aber Max' Arme und Beine, sowie deren Animation hätten ruhig noch etwas realistischer gestaltet werden können. Und während bei Lavamassen reger Wellengang herrscht, ist das durchsichtige Wasser selbst bei starker Stömung steif wie ein Brett und kann als solches obendrein auch noch kaum identifiziert werden. Auch der Sound, vor allem das Hintergrundgedudel während des Spiels, vermag mich nicht zu begeistern.Trotz dieser Schwächen besitzt das Spiel durchaus Unterhaltungswert und ist wegen seiner „friedlichen" Intention auch für die jüngeren PC-Besitzer geeignet.

Name: **Max Montezuma – Der Fluch der Azteken**
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Utopia Technologies/ Software 2000
Schwierigkeit: mittel
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: 1
Steuerung: Tastatur
Besonderheiten: 3Dfx (geplant)
Spiel: Deutsch
Anleitung: Deutsch
Multiplayer: nein

Mindestanforderung
P 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, 60 MB Festplattenplatz

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 60 MB Festplattenplatz

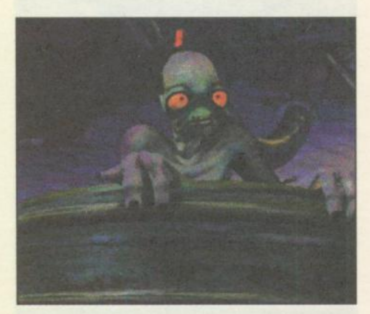
Grafik 67%
Sound 60%
Spielspaß

Solo	Multi
73%	-%

ODDWO

Abe's Oddysee

Einfallsreiche Spielekost von der jungen Entwickler-Crew Oddworld Inhabitants



Witzige Zwischensequenzen fügen sich nahtlos in den Spielablauf ein



Diesem rollenden Felsbrocken ist Abe gerade noch einmal entkommen

Eigentlich ist Abe mit seinem Dasein ganz zufrieden. Zusammen mit seinen Artgenossen, den Mudokens, schuftet er als Sklave in Oddworlds größter Fleischfabrik Rupture Farms. Und obwohl ihm auch der Mund zugenäht wurde, scheint das alles für ihn kein Grund zu sein, um Trübsal zu blasen. Als der schmächtige Kerl mit den großen Glubschaugen eines Tages noch spät abends mit Reinigungsarbeiten beschäftigt ist, ändert sich sein Leben jedoch schlagartig. Heimlich beobachtet Abe nämlich eine Vorstandssitzung, bei der der Konzernboss Mollock ein neues Konzept vorstellt, mit dem er die in den Keller sinkenden Umsätze des Unternehmens wieder auf Vordermann bringen will. Das Erfolgsrezept liegt in der Zutat der neuen Köstlichkeit von Rupture Farms namens „Neu & Schmackig" begründet. Da die Fleischreserven langsam zur Neige gehen, sollen kurzerhand die Mudokens zu Appetithäppchen verarbeitet werden. Abe packt verständlicherweise das blanke Entsetzen, nimmt die Beine in die Hand und versucht, aus der Fabrik zu entkommen. Fortan ist er Freiwild für die Sligs, die schneller schießen als denken können, und eine Reihe anderer ungemütlicher Zeitgenossen. Obendrein sollte unser Held auch noch seine Kollegen retten, damit diese nicht als Dosenfutter enden. Als Schauplatz für die Odyssee dient dabei nicht nur Rupture Farms, sondern auch andere Regionen auf Oddworld. In Wald- und Wüstengebieten sieht sich Abe mit unzähligen Gefahren und kniffligen Puzzles konfrontiert, die er nur mit List und Tücke, einer gehörigen Portion Geschicklichkeit oder frei nach dem Motto „Versuch macht klug" bewältigen kann. Wird er in den Mudoken-Himmel geschickt, regeneriert er sich am letzten automatischen Save-Point allerdings nach wenigen Augenblicken wieder neu. Damit der Kerl in der Lage ist, die verschiedensten Aktionen zu meistern, vermag er trotz schmächtiger Statur in körperlicher Hinsicht einiges zu leisten. Außer Sprüngen aus dem Stand oder mit Anlauf, zieht er sich im Stile von „Tomb Raider"-Babe Lara Croft an Plattformen hoch, kann rennen und sich ducken, schleicht auf Zehenspitzen, um schlafende Wächter nicht zu alarmieren, oder rollt – einer Kanonenkugel nicht unähnlich –



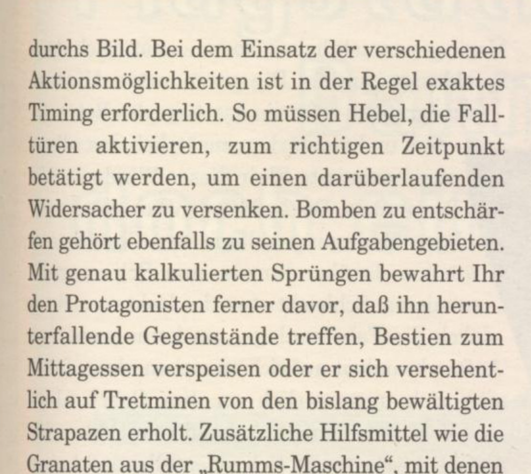


Während seiner Odysee verschlägt es Abe an die merkwürdigsten Schauplätze

RLD:



Den Aufzug muß man per Hand bedienen

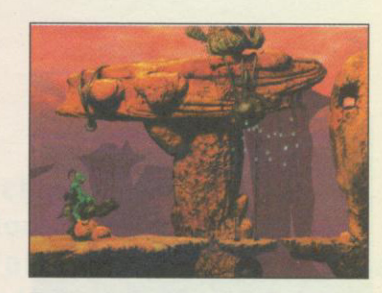




Findet das Elum etwas Eßbares, ist es schwer, seine Aufmerksamkeit wiederzuerlangen



Auf Oddworld gibt es sogar Mudokens, die in Freiheit leben



Zusammen mit dem Reittier Elum erkundet Abe auch die Wüstenregionen



In Rupture Farms schuften die versklavten Mudokens

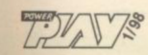
durchs Bild. Bei dem Einsatz der verschiedenen Aktionsmöglichkeiten ist in der Regel exaktes Timing erforderlich. So müssen Hebel, die Falltüren aktivieren, zum richtigen Zeitpunkt betätigt werden, um einen darüberlaufenden Widersacher zu versenken. Bomben zu entschärfen gehört ebenfalls zu seinen Aufgabengebieten. Mit genau kalkulierten Sprüngen bewahrt Ihr den Protagonisten ferner davor, daß ihn herunterfallende Gegenstände treffen, Bestien zum Mittagessen verspeisen oder er sich versehentlich auf Tretminen von den bislang bewältigten Strapazen erholt. Zusätzliche Hilfsmittel wie die Granaten aus der „Rumms-Maschine", mit denen Minenfelder zur vorzeitigen Detonation gezwungen werden können, stehen allerdings eher selten zur Verfügung.

Dafür kann der liebenswerte Bursche durch Druck auf die Zifferntasten obendrein sprechen, bzw. verschiedene Laute von sich geben. Das Repertoire umfaßt einfache Worte und Befehle (z.B. „Hallo" und „Folge mir!"), sowie Pfeifen oder glucksendes Lachen. Sogar Furzgeräusche kommen über seine Lippen. Außerdem besitzt der Mudoken eine besondere Gabe: Er kann eine Art magischen Gesang, „Chant" genannt, anstimmen. Dadurch entstehen an bestimmten Stellen Energiebarrieren, durch die seine Artgenossen in die Freiheit entfliehen. Ebenso ermöglicht ihm diese Fähigkeit, sich mental der Körper anderer Kreaturen zu bemächtigen und diese dann zu steuern. So könnt Ihr einen von Mullocks Schergen, beispielsweise einen Slig, veranlassen, seinen Kumpel zu erschießen. Nach vollbrachter Tat läßt man den Statisten einfach zerplatzen.

Oddworld wird aber nicht nur von unfreundlichen Geschöpfen, darunter Meeches, Scrabs, Paramites oder die bereits erwähnten Sligs, bevölkert. Abe findet in dem Reittier Elum einen hilfreichen Verbündeten, der ihm als Fortbewegungsmittel treue Dienste leistet, und trifft zudem auf einen Schamanen, der ihm die lästigen Fäden aus den Lippen zieht.

„Oddworld: Abe's Oddysee" entfaltet vom ersten Moment an eine bedrückende Atmosphäre. Wenn die Titelfigur aus dem Off mit trauriger Stimme in der Introsequenz dem Spieler die Hintergrundgeschichte erzählt und dabei Bilder von der düsteren Fabrikanlage und am Fließband arbeitenden Mudokens zu sehen sind, wird gleich zu Beginn des Abenteuers eine beklemmende Stimmung heraufbeschworen.

In einer Zeit, in der „3D" als das ultimative Zauberwort angesehen wird, und die „Jump & Run"-interessierten Konsolen- und PC-Spieler durch Titel wie „Pandemonium" oder „Super Mario 64" verwöhnt sind, wagt es Oddworld Inhabitants doch glatt, mit „Abe's Oddysee" ein Produkt zu veröffentlichen, das sich an den klassischen 2D-Plattform-Hüpfereien orientiert. Die Entwickler





Die Bewegungsmelder müssen ausgetrickst werden

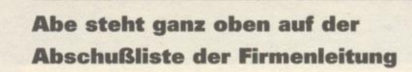


Mullock, der fiese Boss von Rupture Farms, führt nichts Gutes im Schilde

erdreisteten sich sogar, auf Scrolling zu verzichten, so daß sich das Spiel folglich aus über 400 einzelnen Screens zusammensetzt, zwischen denen einfach hin- und hergeschaltet wird. Erreicht Ihr einen neuen Abschnitt, unterbrechen Zwischensequenzen, die nahtlos in den Spielablauf eingefügt wurden, das eigentliche Geschehen. Daneben garnierten die Programmierer das Gameplay mit einer Unmenge von Einfällen und witzigen Ideen. Um nicht über den Haufen geschossen zu werden, gewähren unter anderem ab und zu schattige Gegenden Schutz vor patrouillierenden Wachen, und des weiteren könnt Ihr am Anfang Hinweise zur Steuerung über Laufschrift-Displays ablesen.

Die Erfahrungen, die die Gründer von Oddworld Inhabitants, Lorne Lanning und Sherry McKenna, während ihrer Tätigkeit bei George Lucas' renommierter Spezialeffekte-Company Industrial, Light & Magic gesammelt haben, kommen natürlich dem Spieldesign zugute. Die gerenderten Hintergrundgrafiken erfreuen das Auge des Betrachters und verstärken zusätzlich das allgemein exquisite Flair dieses Windows-95-Programms. Die außerordentlich geschmeidigen Bewegungsabläufe der Charaktere können darüber hinaus zum Schmunzeln animieren: Schleicht etwa der Held vorsichtig durch die Fabrikanlage, um keine unnötige Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, dann fühlt man sich unweigerlich an Jim Carry alias „Ace Ventura" erinnert. Anhand von „Oddworld: Abe's Oddysee" zeigt sich jedenfalls, daß keine auf Polygonen basierende 3D-Grafik nötig ist, um etwas Innovatives zu kreieren.

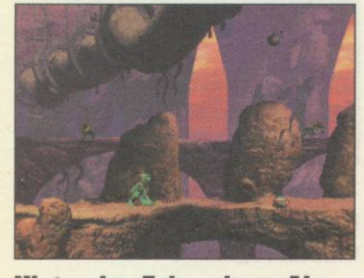
Freuen wir uns also auf vier weitere Abstecher nach Oddworld – das Konzept dafür liegt bereits bei Oddworld Inhabitants in einer Schublade. *cis*



Abe steht ganz oben auf der Abschußliste der Firmenleitung



Oddworld bei Nacht



Hinter den Felsen kann Abe in Deckung gehen



Chris Peller

GUT

Oddworld Inhabitants ist mit „Abe's Oddysee" ein beachtliches 2D-Plattform-Game gelungen, das in keinster Weise antiquiert wirkt. Gleich zu Beginn wird man mit einem Intro auf die düstere Atmosphäre des Spiels eingestimmt, die mich irgendwie an „Blade Runner" erinnert. Die skurillen und obendrein flüssig animierten Charaktere, allen voran Abe selbst, die hübschen Render-Hintergründe, die qualitativ hochwertigen Zwischensequenzen, der stimmungsvolle Soundtrack und die vielen witzigen Ideen tragen allesamt dazu bei, daß einen das Programm in seinen Bann zieht. Als Nachteil läßt sich eigentlich nur der Schwierigkeitsgrad anführen. Der ist nämlich für meinen Geschmack zu hoch ausgefallen. „Abe's Oddysee" ist teilweise wirklich schwer, und zwar so schwer, daß man manchmal seinen Computer vor lauter Frust sogar am liebsten aus dem Fenster schmeißen möchte. Abgesehen von diesem Manko ist dieser Titel jedoch eines der faszinierendsten Spielevergnügen der letzten Zeit.

Name: ....**Oddworld: Abe's Oddysee**
Genre: ...Geschicklichkeit
Hersteller: .....Oddworld Inhabitants/GT
Schwierigkeit: ....schwer
Preis: ....ca. 100 Mark
Spieler: 1
Steuerung: ......Tastatur, Gamepad
Besonderheiten: ....
Spiel: ....Deutsch
Anleitung: ....Deutsch
Multiplayer: ....–

Mindestanforderung
P 120, 16 MB RAM, 4x CD-ROM

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM

Grafik **82%**
Sound **79%**
Spielspaß

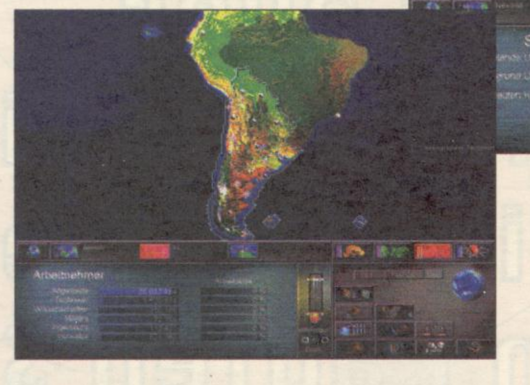
Solo	Multi
80%	–%

3rd MILLENNIUM

Gut gemeint ist meist das Gegenteil von gut – schade, daß Cryo ausgerechnet mit diesem ambitionierten Projekt die Regel bestätigt

Neue Steine braucht das Land...

Die Arbeitslosigkeit in Südamerika wurde erfolgreich bekämpft





Die Nachrichten sind auch im Jahre 2060 noch schlecht



Der politische Gegner versucht Druck zu machen

Manchmal könnte man meinen, daß es heutzutage nur noch drei Genres gibt: Ballerdungeons, „Myst"-Clones und Echtzeitstrategien. Den Leuten von Cryo gebührt unser Dank dafür, daß sie mal etwas anderes gewagt haben: Im Jahre 2000 ist die Welt in wenige große Länder unterteilt – der Spieler soll für Ruhe, Ordnung und vernünftige Entwicklung sorgen, um schließlich zum Herrscher einer utopischen und befriedeten Erde aufzusteigen. Man beginnt mit einem Staat und hat dort erstmal nur Einfluß auf ein paar Variable (wie z.B. den Staatshaushalt oder die Lohnstruktur). Nach zehn simulierten Jahren kommt die erste Wahl, für die ein Programm aus wirtschaftlichen Leitdaten zu erarbeiten ist. Im Falle einer Niederlage heißt es „Game Over". Gewinnt man hingegen, so gilt man hinfort als Gouverneur und darf sich auch an die umfangreiche Gesetzgebung wagen. Im Laufe der Zeit kann in weiteren Ländern kandidiert werden, bis man schließlich zum Oberguru aller Terraner aufgestiegen ist.

Abgesehen von der Zahlenarbeit, sollte auch direkt interveniert werden, denn auf einer isometrischen Landkarte hat der Spieler die Möglichkeit, durch Bauprojekte den künftigen Kurs des Landes (und die aktuelle Arbeitslosigkeit) zu beeinflussen. Hier handelt es sich übrigens mindestens bei der Hälfte aller Gebäude um ökologisch korrekte Betriebe wie Biomasse-Zentren oder Recyclinganlagen – was man eher bei einer deutschen Simulation erwartet hätte. Optisch ist das Programm trotz etlicher Nachrichtenvideos beileibe kein Brüller (wozu auch?), dafür glänzt es mit tollen CD-Audio-Soundtracks. Und was die Steuerung angeht, so kann man sich nicht beschweren, solange es darum geht, wie etwas zu machen wäre. Mit dem „Wozu" ist das dann schon eine andere Geschichte. *jn*



Joe Nettelbeck

NA JA

Hier komme ich mir vor wie auf einer nebligen Landstraße in Nordfriesland: Es geht zwar voran, aber keiner weiß so recht, wie und wohin. Man stochert sich also durch die Suppe, bis man die Mittelstreifen findet. Von da an ist's eine Fleißaufgabe; immer sachte vorwärts, und meistens gradeaus. „Das 3. Millennium" stellt den Spieler zunächst in den Regen (respektive Nebel) und läßt ihn dort stehen. (Ist es mein Fehler, daß die Bevölkerung nach einigen Jahrzehnten unaufhaltsam zu schrumpfen beginnt? Oder eine demographische Entwicklung, gegen die ohnehin kein Kraut gewachsen ist? Oder doch bloß ein Bug? Man weiß es halt einfach nicht...) Zweitens funktioniert das Programm zu schematisch. Ist man einmal auf Kurs, könnte man sich eigentlich auch ins Bett legen. Es gibt nicht viele politische Simulationen, und die, die es gibt, rangieren samt und sonders unter ferner liefen. Das liegt sicherlich am eher unattraktiven Thema – aber auch an der generell wenig überzeugenden Umsetzung. Cryos Jüngstes wird daran wohl leider nicht viel ändern...

Name	3rd Millennium
Genre:	Polit-Simulation
Hersteller:	Cryo
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 100 DM
Spieler:	1
Steuerung:	Maus
Besonderheiten:	-
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	nein

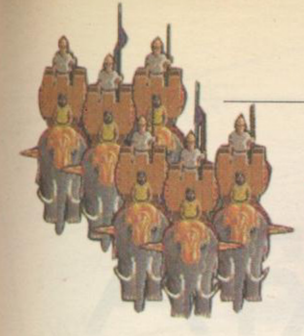
Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 8x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik 60%
Sound 81%

Spielspaß

Solo	Multi
52%	-%



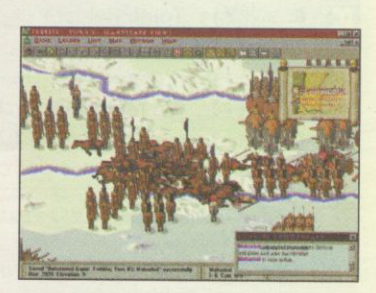
HANNIBAL



Schwert bei Fuß warten meine treuen Karthager auf den nächsten Feind

Schon die alten Römer... hatten so ihre Probleme, diesmal mit Hannibal

Für den Strategie-Fan des 20. Jahrhunderts ragen drei Figuren aus der antiken Kriegswelt besonders heraus: Alexander der Große, Hannibal der Karthager und Julius Cäsar (letzteren kennen wir aus den Asterixheften). Kein Wunder also, daß früher oder später der Ruhm der Heereslenker aus dem Altertum in die Gegenwart herüberleuchtete und sich in einem Copmputerspiel manifestierte. Die militärische Schöpferkraft Alexanders durften wir schon im gleichnamigen Game bewundern. Nun ist der zweite Teil von den Digital-Archäologen bei Erudite freigelegt worden. Ihr habt darin die einmalige Chance, die geschichtsträchtigen Leistungen des großen Phöniziers zu übertreffen. Wird es gelingen, die Völkerstämme rund um das Mittelmeer gegen Rom zu verbünden und das Imperium Romanum zu vernichten? Man bedenke, etwas mehr Kriegsglück auf Seiten der Karthager, und die katholische Kirche würde heute auf Phönizisch zelebrieren, der Papst wohnte dann in Nordafrika und wäre womöglich schwarz... aber das führt jetzt zu weit. Um bei den historisch belegbaren Tatsachen zu bleiben, das Spiel bietet Euch beide punische Kriege in 11 Schlachten im klassischen Hexfeldstil. Natürlich dürft Ihr auch in die Rolle des römischen Oberbefehlshabers schlüpfen... Fabius Maximus? Scipio Africanus? Um die riesigen Schlachtabläufe zu kontrollieren, braucht Ihr etwas Geduld, dafür rücken sich die Kämpfer hübsch animiert gegenseitig auf den Pelz, werfen Speere und Steinbrocken und sorgen für anheimelndes Getöse. Schwertkämpfer, Lanzenträger, Reiter, Katapulte und auch die pittoresken indischen Kriegselefanten sind bereit, sich auf den leisesten Mausklick hin auf den Gegner zu stürzen. Durch die Größe der Schlachtfelder, die Menge der beteiligten Soldaten und die eingeschränkten Bewegungspunkte pro Zug rückt die unmittelbare Taktik (so wie in Echtzeitspielen) in den Hintergrund und macht Platz für große Strategien wie Flankenangriffe, Mitteldurchbruch oder schiefe Schlachtordnung. *fe*



Den unmittelbaren Erfolg Eurer Befehle seht Ihr hier, anschließend erhaltet Ihr den Schlachtenbericht



Siege und Verluste auf beiden Seiten. Hier herrscht Klarheit!



Fritz Effenberger

GUT

Auch wenn sich nicht jeder gleichermaßen für so ein altertümliches Szenario in angeblich trockener Rundenspielweise begeistern kann, Hannibal ist ein Spiel, das über längere Zeit hinweg fesseln kann. Durch die Animation des unmittelbaren Kampfgeschehens – man sieht, wie die Kämpfer aufeinander einschlagen – wird viel Atmosphäre erzeugt. Die relativ geringen Auswahlmöglichkeiten und die völlig fehlende Resourcenverwaltung machen auch für den Anfänger einen problemlosen Einstieg möglich, gehen aber auf Kosten der Spieltiefe und der Wiederholbarkeit. Die Schlachten aus den beiden römisch-karthagischen Kriegen sind relativ originalgetreu dargestellt und vermitteln einen guten Eindruck des damaligen Kriegshandwerks. Der Politikmodus ist ebenfalls recht simpel ausgefallen, Ihr könnt entweder gleich in die Schlacht ziehen oder erst noch lieber den Aufruhr gegen Rom schüren. Hannibal ist also eher ein gemütliches Strategiespiel für Einsteiger, Historienliebhaber und Lateinschüler.

Name ....**Hannibal**
Genre ....Strategie
Hersteller .Erudite/I-Magic
Spieler 1-2
Multiplayer ....ja
Schwierigkeit ......leicht
Spiel .... Englisch
Anleitung .... Deutsch
Steuerung...Maus, Kyboard
Besonderheiten ....–

Mindestanforderung
P60, 16Mb RAM, 54Mb HD, 1Mb SVGA Grafik 2x CD

Empfohlen
P90, 90 Mb HD

Grafik 70%
Sound 64%
Spielspaß

Solo	Multi
70%	70%

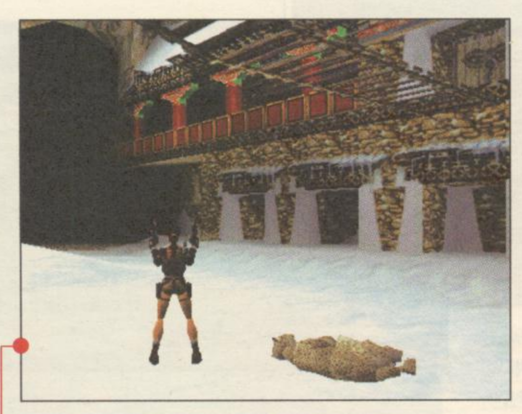
POWER DATA

Die Redaktionscharts werden diesmal von Blade Runner angeführt. Die Leser entschieden sich diesen Monat eindeutig für die erotischte Versuchung, seit es Computerspiele gibt: Tomb Raider 2.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(-)	Blade Runner
2.	(3)	Jedi Knight
3.	(.1.)	Monkey Island 3
4.	(.5)	Incubation
5.	(.1.)	Seven Kingdoms
6.	(.2.)	Tomb Raider 2
7.	(-)	The Reap
8.	(-)	Frogger
9.	(-)	Sid Meiers Gettysburg
10.	(-)	Panzer General 3D



Tomb Raider 2 featuring Lara Croft

Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(-)	Age of Empires
2.	(-)	Lands Of Lore: Götterd.
3.	(5.)	Flight Simulator 98
4.	(-.)	Riven
5.	(-.)	Jedi Knight
6.	(-.)	Panzer General 3D
7.	(-.)	Incubation
8.	(.4.)	Anstoss 2
9.	(.-.)	Baphomets Fluch 2
10.	(.1.)	Dark Reign

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: August '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 12/97 sind:

Andreas Liebisch, Hamburg
MYTH, KREUZZUG INS UNGEWISSE

Michael Drews, Hamburg
NHL '98

Frank Schliebeck, Hückelhoven
F22 ADF

Marc Kudlowski, Kremperheide
MYTH, KREUZZUG INS UNGEWISSE
Manuel Baldan, Bergrheinfeld
AGE OF EMPIRES

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(-.)	Tomb Raider 2
2.	(18.)	Jedi Knight
3.	(-.)	Age Of Empires
4.	(1.)	Total Annihilation
5.	(3.)	Dark Reign
6.	(15)	Baphomets Fluch 2
7.	(2.)	Dungeon Keeper
8.	(-.)	Incubation
9.	(-.)	Lands Of Lore: Götterd,
10.	(-.)	Panzer General 3D
11.	(9.)	indiziert (ID Software)
12.	(-.)	Riven
13.	(7.)	Formula One Grandprix 2
14.	(28.)	Anstoss 2
15.	(14.)	Theme Hospital
16.	(.6.)	Comanche 3
17.	(.5.)	Die Siedler 2 Gold
18.	(11.)	Warcraft 2
19.	(.8.)	NHL 98
20.	(-.)	Resident Evil
21.	(24.)	X-Wing vs. Tie-Fighter
22.	(12.)	Hexen 2
23.	(. -.)	Sid Meiers Gettysburg
24.	(17.)	Constructor
25.	(13.)	Earth 2140
26.	(19)	Imperialismus
27.	(-.)	Monopoly Star Wars
28.	(27)	Civilization 2
29.	(20.)	C&C 2 Alarmstufe Rot
30.	(16.)	Pazifik Admiral

GLÜCKWUNSCH!

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im Oktober sind:

Volker Presse, 12247 Berlin
Johannes Limmer,
94431 Pilsting
Andreas Goschütz,
13349 Berlin
Wolfgang Helmig,
31812 Bad Pyrmont
Steffen Neumann,
74589 Satteldorf



Seit 20. Oktober neue Adresse!
MPS Software Distribution GmbH
Markstr. 1, 33602 Bielefeld

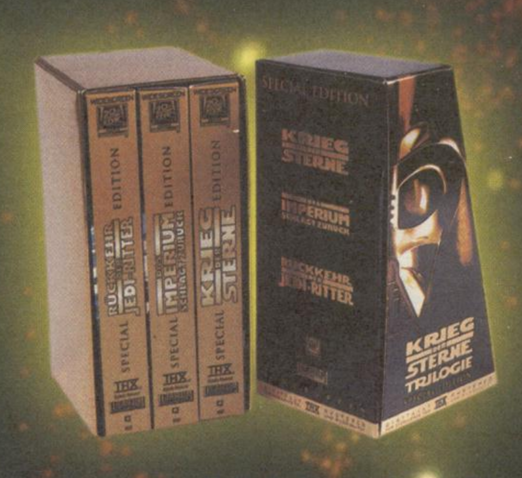
Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
Ralf Müller – Strategie, Wirtschaft	**Anno 1602,** weil es endlich mal wieder ein Echtzeitstrategiespiel mit Aufbaueffekt und ohne lästige Hektik ist.	**Blade Runner,** weil mich das Spiel mehr fesselte, als der Director's Cut des Originalfilmes.	**Men in Black,** weil sich hier wieder einmal gezeigt hat, daß man aus jeder guten (Film-)Vorlage ein laues Produkt machen kann.	... wünsche ich mir eine Online-Version von Blade Runner als Science-Fiction-Konkurrenz zu Ultima Online und Diablo.
Jan Binsmaier – Adventures, Rollenspiele, Sport	**Ultima Online,** weil ich immer noch auf den europäischen Server warte; erst dann ist das Spiel für mich auf dem Markt...	**FIFA 98,** weil ich bisher noch nie solch eine geniale Fußballsimulation spielen durfte. Also los: Anpfiff!	**Men in Black,** weil es einfach zu wenig ist, ein anderes Game zu kopieren und nur die Gesichter der MiBs an den Film anzupassen.	...fand ich es klasse, mit welchem Wissen und Elan Simone ihren Test zu MiB in der Redaktion geschrieben hat.
Maik Wöhler – Strategie, Action Rollenspiele	**Quake 2,** weil ich auch dann wieder einmal Fritz und Chris zeigen werde, wo ihr Platz ist. Nur unter mir!	**Heavy Gear,** weil endlich ein würdiger Nachfolger der Mechwarrior-Reihe da ist und ich nicht auf Earthsiege warten muß.	**Zu wenig Schlaf,** weil Thea mich einfach nicht schlafen lassen wollte, obwohl ich bereits Gespräche mit dem Computer führte.	...frage ich mich, wie ich an den mannshohen Wanderstaubdünen in meiner Wohnung noch vorbeikommen soll.
tom schmidt – Adventures Geschicklichkeit	**Einen guten Verriß,** denn welcher Redakteur kann ein Highlight nach dem andern aushalten, ohne ab und zu mal meckern zu dürfen?	**Blade Runner,** weil es meine Erwartungen voll erfüllt hat. Ein Spiel wie ein guter Film, wie ein Glas Rotwein in der Wanne, wie ein ...	**Die wenige Zeit,** weil es vor Weihnachten doch immer dasselbe ist: zuviele gute Spiele und keines kann man richtig auskosten.	...freue ich mich auf Weihnachten in Kalifornien mit meinen besten Freunden (naja, von meinen lieben Kollegen mal abgesehen.
Sascha Gliss – Simulationen, Rennspiele, Action	**Quake 2,** weil ich mich schon jetzt auf den Internet-Crash freue, der zu erwarten ist, wenn das Spiel zum Download bereit steht.	**F1 Racing Sim,** weil Microproses ewige Referenz **„Grand Prix 2"** hier einen mehr als würdigen Nachfolger gefunden hat.	**Men in Black,** weil die schluderige Film-Umsetzung an vergangene Zeiten erinnert, als **Ocean** geniale Film-Lizenzen vermurkste.	...überlege ich immer noch, wo ich den kommenden Jahreswechsel feiern soll: **Feuchtfröhlich** wird's auf jeden Fall.
Chris Peller – Action Action-Adventure Geschicklichkeit	**Quake 2,** weil es der ideale Zeitvertreib an Weihnachten zu werden verspricht	**Blade Runner,** weil das Ambiente des Films auch in dem Adventure perfekt rüberkommt - ich mag's halt düster.	**3rd Millenium,** weil ich alleine schon bei dem Wort „Politsimulation" ständig gähnen könnte.	... warte ich schon sehnsüchtig auf Unreal, Half-Life, Deathtrap Dungeon, Forsaken, Battlezone und die Abenteuer im Legoland.
Fritz Effenberger – Strategie, Wirtschaft	**Quake 2,** weil man hier solide Qualität erwarten darf.In der Grafik von 1998 wird es ein neuer (heimlicher) Sieger des Ego-Shooter-Genres.	**Blade Runner,** weil auch hier weder der coole Film noch die geniale Buchvorlage versaut wurden. Zudem sehen wir daran, was technisch machbar ist.	**Herrscher der Meere,** weil die Welt schon genug langweilige deutsche Wirtschaftssimulationen gesehen hat.	... freue ich mich über jedes Spiel, das auf meinem alten 586er zuhause läuft, wie zum Beispiel das neue Steel Panthers 3.
Joe Nettelbeck – Wirtschaft, Strategie, Adventures, Rollenspiele	**Perry Rhodan: Operation Eastside,** weil ich schon immer mal terranische Kugelraumer durch die Galaxis scheuchen wollte.	**Eastern Front,** weil ich erfreuliche Überraschungen liebe - besonders dann, wenn sie mich endlos an den Monitor fesseln.	**3rd Millennium,** weil ich mich frage, was daran denn nun ein Spiel sein soll. Etwa: Wer findet zuerst heraus, wie's geht?	...habe ich meinem Privatrechner kürzlich eine Zweit-Festplatte verpaßt. Sie funktioniert sogar - was habe ich falsch gemacht?

UNENDLICHE ...

Spätestens beim Anblick dieser Bilder, dürften alle „Star Wars"-Fans total abheben. Und wir können noch eins draufsetzen: All diese Teile, die sich so mancher Redakteur liebend gerne selbst unter den Nagel gerissen hätte, gibt es zu gewinnen! Das haben wir in Zusammenarbeit mit Softgold beschlossen. Zu gewinnen gibt´s zum Beispiel:



1 x X-Wing Bausatz, Deckenhänger
1 x Tie-Fighter Bausatz, Deckenhänger
2 x Star Wars Geschenkboxen mit allen Filmen und Making Magic CD
5 x PC-Spiel „Jedi Knight" von LucasArts
5 x PC-Spiel „Shadows Of The Empire" von LucasArts





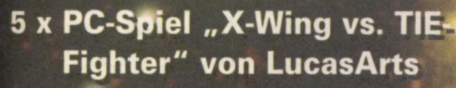


GEWINNCHANCEN









- 5 x PC-Spiel „X-Wing vs. TIE-Fighter“ von LucasArts
- 1 x Videobox der Star Wars „Special Edition“
- 6 x Video Krieg der Sterne „Special Edition“
- 10 x Spielzeug zu „Star Wars“ (Micro Machines etc.)
- 10 x „Star Wars“-Poster
- 5 x Sweat Shirts von LucasArts
- 10 x LucasArts-Caps



Was Ihr tun müßt, um einen dieser Preise abzustauben? Ganz einfach: In dieser Ausgabe haben wir auf verschiedenen Seiten die Abbildung dieses TIE-Bombers versteckt. Sucht sie und schreibt einfach auf eine Postkarte, wie viele TIE-Bomber sich im Heft befinden. Schickt die Karte an folgende Adresse:

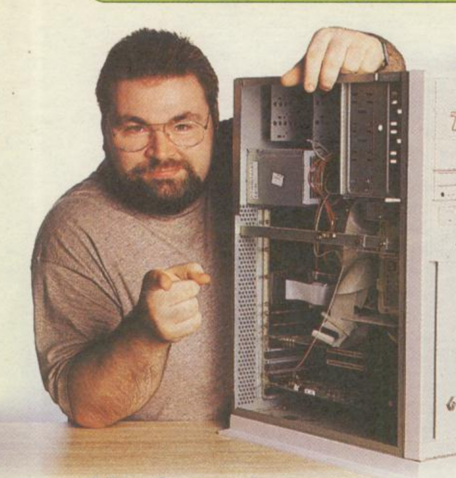
DMV Verlag
Redaktion Power Play
Stichwort: Star Wars
Gruber Straße 46a
85586 Poing

Einsendeschluß ist der 19. Januar 1998

(Datum des Poststempels)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Softgold und dem DMV Verlag sowie deren Angehörige dürfen natürlich nicht teilnehmen.

Möge die Macht mit Euch sein!



RUND UM

Warum immer diese Updates?

Und noch was Neues: Keine „1. Hilfe"-Rubrik mehr. Dafür aber jetzt regelmäßig Themen „Rund um Hardware". Darin werdet Ihr natürlich auch weiterhin brennende Hotline-Fragen beantwortet bekommen, vor allem aber geben wir Euch auch einen Überblick, was es in der Hardware-Landschaft an Neuem und Interessantem gibt – auch über den reinen Spielebereich hinaus.

Frage von Bernd S. (16), Hildburghausen: Ich habe mir eine brandneu auf den Markt gekommene 3D-Grafikkarte (NoName) gekauft. Obwohl das Bild super ist, hat sie von Anfang an Probleme, wenn der Rechner nach einem Farbtiefen- oder Auflösungswechsel den automatischen Neustart macht – es kommt nur noch der Win95-Startbildschirm und dann kein Bild mehr – der Monitor schaltet ab. Um sicherzugehen, daß es nicht am Monitor liegen kann, habe ich die Karte bei Freunden getestet, wo sie genauso reagierte. Alle rieten mir, sie umzutauschen. Der Händler aber meinte, die Karte sei OK und der Fehler bekannt. Ich müsse nur das Treiber-Update von der Homepage des Vertreibers der Karte runterladen! Das verstehe ich nicht! Wenn eine Karte gerade erst auf den Markt gekommen ist, müssen da nicht eigentlich funktionsfähige, aktuelle Treiber dabeisein, auch wenn es keine bekannte Firma ist? Nun habe ich die Erfahrung gemacht, daß nach dem Update eines Treibers meistens irgendetwas anderes nicht mehr funktioniert. Außerdem habe ich kein Modem und meine Eltern wollen das auch nicht (wegen der Telefonkosten). Wieso ist so ein Update eigentlich notwendig und geht's nicht vielleicht doch ohne?

Antwort: Deine Frage kann nicht so einfach beantwortet werden. Von dieser Problematik kann Dir wohl jeder ein Lied singen – allerdings leider keins, was Dir besonders gut gefallen wird! Es ist nämlich so: Bedingt durch den Konkurrenzdruck müssen gerade die No-Name-Hersteller neue Karten manchmal sehr schnell auf den Markt bringen. Es kann sein, daß zwar schon an einem leistungsfähigeren Treiber programmiert wird, aber das Produkt bereits raus – also auf den Markt – muß. Dann wird der Treiber, sobald er fertig ist, auf der jeweiligen Homepage zum Download veröffentlicht, was auch die einfachste Lösung ist. Der nächste Grund für Updates ist die Tatsache, daß immer mehr neue Peripheriegeräte und Softwareprodukte auf den Markt kommen, an die während der Treiber-Programmierung bzw. -Testphase, noch gar nicht zu denken war. Aus Kompatibilitätsgründen ist es jedoch dann meist nicht mehr möglich, die neue Software an ältere Versionen anzupassen. Was aber der Hauptgrund für Versions-Updates ist, ist die Tatsache, daß ein neues Softwareprodukt – sei es nun ein Treiber oder ein ganzes Programm – im Testlabor andere Ergebnisse bringt, als in der Praxis, denn kein Rechner ist wie der andere. Dann kommen natürlich schnell Beschwerden der Käufer, woraufhin diese Fehler beseitigt werden. Die so verbesserte Version erhält eine neue Versionsnummer (z.B. Ver 1.1 oder 1.2). In der Mehrzahl der Fälle kann die ältere Version eines Programms durch den einfachen Austausch einer oder mehrerer Dateien auf den neuesten Stand gebracht werden. Glücklicherweise ist die Notwendigkeit, das ganze Programm zu ersetzen, sehr selten. Daraus ergibt sich auch schon der erste Teil der Antwort auf Deine Frage. Wer nur der Werbung auf einem bunten Karton glaubt und ein Peripheriegerät, für das Treiber erforderlich sind, unmittelbar nach der Markteinführung kauft, um der erste zu sein, der ist selbst schuld, denn er muß gerade auf dem No-Name-Sektor in jedem Falle mit einer Update-Notwendigkeit innerhalb kürzester Zeit rechnen. Aber die Zeit allein löst nicht alle Probleme. Auch nach Jahren kann ein Spiel noch ein Update benötigen.

Beispiel: Vor vielen Monaten, als die 3D-Voodoo-Karten den Markt eroberten, veröffentlichten wir den 3Dfx-Patch für das Kult-Spiel „DESCENT II", der die Grafik des Spiels (bei Einsatz der entsprechenden Hardware) um Welten verbesserte. Aber mit der alten Original-Version von der käuflichen CD (Ver 1.0) konnte dieser Patch nicht arbeiten, da er für die aktuellste Version – damals 1.2 – programmiert wurde. Natürlich wurden keine neuen CDs produziert, sondern die Updates auf der Interplay-Homepage veröffentlicht.

Viele Hersteller bieten aber auch den Service, gegen den Kaufbeleg des Produktes oder Einsendung der Registrierkarte (Tip für „Modemlose"!) Updates zu verschicken – bei großen Firmen oft sogar kostenlos. Wiedermal zeigt sich, daß diejenigen, die mit Raubkopien arbeiten, die „gekniffenen" sind! Nun zur Frage, ob es nicht auch ohne Updates geht. Wie Du an Deiner Grafikkarte siehst, ist das schwierig. Wenn sich der Fehler wie bei Dir allerdings nur darin äußert, daß der Rechner beim automatischen Neustart nach einer Farbtiefe-Veränderung nicht mehr hochfährt, aber nach einem Kaltstart wieder einwandfrei funktioniert, würde ich erstmal damit leben. In der nächsten Zeit kommen

HARDWARE

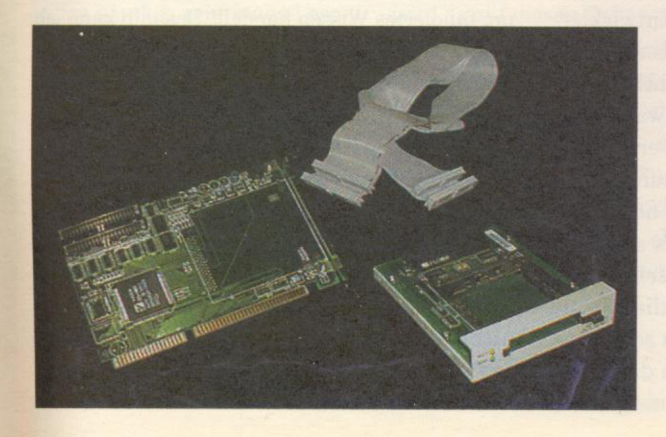
nämlich erfahrungsgemäß komplett neue Treiber heraus, die dann vielleicht sogar als CD vom Hersteller erhältlich sind. Dein größtes Problem wird sein, diesen erstmal ausfindig zu machen, da es sich in Deinem Falle ja um ein No-Name-Produkt handelt! Mit ein wenig Glück hilft Dir ja Dein Händler dabei. Im großen und ganzen kann jedoch gesagt werden, daß heutzutage ohne Updates nichts mehr geht! Meistens kann man zwar für einige Probleme einen Kompromiß finden, muß dann aber oft auf einen Teil der Performance verzichten. Wie eine solche Kompromißlösung aussieht, und ob sie überhaupt möglich ist, hängt vom jeweiligen System ab. Gerade die beliebten 3Dfx-Karten sind übrigens oft solche „Systembremsen“, weil sie sich mit einem anderen Treiber der Maschine oder sogar mit anderer Hardware in die Wolle kriegen . Also werden die ersten Updates notwendig...

Tip von mir: Vor JEDER Installation Systemdateien sichern (ERU) - dann kann nichts schiefgehen, wenn's schiefgeht!

PCMCIA im PC?

Frage von Sebastian F., Mainz: Ich besitze neben meinem PC auch noch ein Notebook. Damit erledige ich die meisten Arbeiten, wenn ich dienstlich unterwegs bin. Zu diesem Zweck habe ich mehrere PCMCIA-Karten: Modem, Netzwerkkarte, SCSI-Controller und eine IDE-Festplatte. Gibt es irgendeine Möglichkeit, diese Geräte auch am PC zu nutzen?

Antwort: Ja, aber es muß zuerst ein PCMCIA-Schacht in Deinen Rechner eingebaut werden. Dazu gibt es nun mehrere Möglichkeiten. Die Firma SCM beispielsweise stellt verschiedene (zu Win95 kompatible) Modelle her, die entweder nur aus einer Steckkarte bestehen (Zugang dann nur an der PC-Rückseite!), oder auch aus einer Interface-Karte und einem dazugehörenden 3,5“-Einbauschacht (siehe auch Abbildung). Sind, wie in Deinem Fall, schon mehrere PCMCIA-Karten vorhanden, kann das ganze eine sehr praktische Ergänzung des Systems sein. Fast alle Kartentypen können während der Arbeit am laufenden (!) PC ohne Neustart einfach eingesteckt bzw. entfernt werden und initialisieren sich automatisch.



Auch wenn Dein System schon über einen internen SCSI-Bus verfügt, macht Dein zusätzlicher PCMCIA-SCSI-Controller durchaus Sinn. Du kannst daran bequem und schnell externe Festplatten, CD-ROMs oder ZIP-Laufwerke anschließen, ohne hinter den Rechner kriechen zu müssen! Außerdem brauchst Du Dich nicht mehr um die ID des externen Gerätes zu kümmern, da dieser Controller dann einen eigenen Bus darstellt, der nichts mit dem in der Maschine zu tun hat. Du könntest also Geräte verwenden, die die gleiche ID wie Deine internen Laufwerke benutzen (das ist besonders bequem, denn oft kommt die ID-Einstellung bei einem externen Gerät einem Abenteuer gleich!). Lediglich um die Terminierung kommst Du nicht herum.

Auch alle anderen von Dir erwähnten Karten kannst Du problemlos benutzen. Sogar Deine PCMCIA-IDE-Festplatte ist in Typ-III-Schächten verwendbar! Welche Vorteile eine bei laufendem Rechner steckbare Netzwerk- oder Modemkarte an der Frontseite des PC haben kann, liegt auf der Hand. Wird sie nicht benutzt – einfach raus damit, die von ihr verwendeteten Ressourcen werden in den meisten Fällen sofort wieder freigegeben! Allerdings hat dieser Comfort auch seinen Preis. Ein SingleSlot-Kit (Typ I-III) für den Fronteinbau von SCM (super Verarbeitung, Rahmen und Blende sind aus Metall!) kostet so um die 250 Mark. Es lohnt sich sowieso nur dann, wenn besagte Karten schon (zum Beispiel von einem Notebook) vorhanden sind – denn die sind nämlich sündhaft teuer!

PCMCIA

PCMCIA steht für Personal Computer Memory Card International Assoziation. Heute geht dieser Standard weit über die einfache „MemoryCard“ hinaus. Es handelt sich um in Notebooks übliche Erweiterungsslots, die die entsprechenden Karten aufnehmen. Es gibt sehr viele verschiedene Kartentypen, die aber alle die gleiche, standardisierte Schnittstelle verwenden. Wie universell diese ist, wird



deutlich, wenn man bedenkt, daß eine Festplatte (EC-Kartengröße, ca. 6 mm hoch, bis ca. 800 MByte!) das gleiche Interface benutzt, wie ein Modem, eine Netzwerkkarte, oder ein SCSI-Controller (jeweils ca. 3 mm dick)! Man unterscheidet Typ-I (FlashMemory), Typ-II (Modems, SCSI-Controller usw.) und Typ-III (Festplatten)-Karten.

DPI oder verirrte Pixel

Mehrere Leser bemängelten einen Ausdrucksfehler in unserer CD-Menü-Anleitung. Natürlich wird die Bildschirmauflösung NICHT in dpi gemessen! Diese Angabe hatte ich aber fälschlich in unserer Anleitung zum CD-Menü schon seit der Ausgabe 10/97 benutzt. Naja, ich wollte ja nur mal sehen, ob Ihr aufpaßt...! Aber mal im Ernst: Das war schlichtweg ein Irrtum meinerseits. Da ich mir aber sicher bin, daß jeder wußte, was gemeint war, glaube ich, daß sich der „Schaden“ in Grenzen hält. Jetzt sind die Pixel jedenfalls wieder da, wo sie hingehören...



SO GEHT'S

Achtung: Unser Telefonservice ausschließlich für Hardwarefragen hat eine neue Rufnummer: Ab sofort erreicht Ihr unsere

! Neue Rufnummer !
Hardware-Hotline jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr unter der Ruf-Nummer: 089/13999400

Aber wie immer gilt: Stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips nehmen wir nur schriftlich entgegen. Außerdem findet Ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

AWE 64 und Monster-3D

Problem vieler Leser: Nach dem Einbau einer Monster-3D kommt es immer wieder vor, daß das System bei 3Dfx-Spielen hängenbleibt, wenn eine AWE-64 im Rechner steckt. Der Sound läuft in diesen Fällen in einer Schleife von ca. zwei Sekunden weiter – es hilft nur ein Neustart, denn bei einem Abbruch über die Task-Leiste (wenn überhaupt möglich) steht nur noch VGA in 640 X 480 zur Verfügung. Werden die gleichen Spiele aber in der VGA-Variante gestartet, gibt's merkwürdigerweise keine Probleme.

Antwort: Dieser Effekt, unter dem übrigens auch ich zu leiden hatte, hat offenbar keine allgemeine Ursache. Obwohl es ja inzwischen bekannt ist, daß die AWE-64 (alle Varianten) nicht gerade die kompatibelste für Spieler, sondern eher eine professionelle Musik-Karte ist, handelt es sich nach meiner Meinung nicht um die Inkompatibilität einer der beiden Karten, sondern eher um einen Konflikt zwischen dem verwendeten Mainboard und ALLEN beteiligten Komponenten. Einige Hotline-Anrufer zum Beispiel konnten diesen Fehler einfach durch die bereits in der Power-Play-Ausgabe 10/97 vorgestellte Lösung, die Win95-AWE-32-Treiber für das Creative-Flaggschiff zu installieren, beheben. Anderen Lesern (übrigens auch mir) brachte dieses Verfahren nichts – der Fehler trat immer wieder auf. Einzige Gemeinsamkeit: Alle, die den Fehler nicht beseitigen konnten, besitzen ein Board mit TX-Chipsatz, allerdings ist auch hier das Problem nicht auf einen Board-Hersteller begrenzt. Es tritt sowohl bei No-Name-Platinen, wie auch bei Top-Boards der größten Markenhersteller auf. Es gibt andererseits auch TX-Chip-Systeme, in denen die Kombination AWE-64/Monster3D ohne jede Störung läuft. Auch Versuche, die Karten in andere Slots umzusetzen, blieben genauso erfolglos, wie eine manuelle Ressourcen-Konfiguration.

Meine Abhilfe bedurfte zwar großer Überwindung, war aber ganz einfach. Ich entschloß mich einfach zum Einbau der guten, alten Soundblaster 16 mit dem Yamaha DB-50XG Wave-Table Aufsatz, die ich noch eingemottet rumzuliegen hatte. Diese Karten sind zwar schon so alt, daß man sie nicht mehr im Handel bekommt, funktionieren aber in Verbindung mit der Monster-3D ohne jede Probleme. Klangmäßig muß sich dieses Gespann – zumindest bei Spielen – keineswegs hinter der AWE-64 verstecken. Übrigens: Auch die Soundblaster 32pnp, die AWE 32pnp und die Base-1 von Terratec benehmen sich in dieser Konfiguration äußerst anständig.

Da ich leider keinen anderen Lösungsvorschlag bieten kann, nehme ich Eure Tips diesbezüglich gerne schriftlich entgegen (Telefonnummer nicht vergessen!). Beachtet jedoch bitte, daß die Vorschläge auch von einem weniger erfahrenen User ohne „Abschußrisiko“ realisierbar sein sollten.

Zum Thema „Doppelmonster“ in Ausgabe 11/97

Wie ein Leser per E-Mail mitteilte, ist der Einsatz von zwei 3Dfx-Karten doch möglich. Diese Weisheit hat Herr Curt C. aus Grünwald nach eigenen Angaben aus dem frei erhältlichen Programmierer-Handbuch des Glide-APIs für Voodoo-Chips, das er aus der Entwicklerabteilungs-Website der Firma 3Dfx bezog. Aber dennoch kann ich nur sagen: Vorsicht! Nur bei entsprechender Programmierung (was damit gemeint ist, behielt Herr C. für sich) erhöht das die Performance und es kommen Features hinzu, die es beim Einsatz nur einer Karte noch nicht gibt. Laut Aussagen der Firma 3Dfx soll übrigens der Einbau von zwei Karten sehr „wünschenswert“ sein – na logisch, es klingelt die Kasse! Auch das mit den Ressourcen sei ja eine reine Verwaltungssache. Obwohl ich die fachliche Richtigkeit dieser (Handbuch-) Aussagen keinesfalls anzweifeln kann, muß ich dennoch darauf hinweisen, daß die vagen Formulierungen unseres Lesers den Eindruck erwecken, daß es sich offenbar um ein lediglich niedergeschriebenes Zitat des besagten Handbuches, und nicht um fundiertes Wissen handelt! Deshalb kann ich dem „Standard-User“ nur raten, von solchen Experimenten tunlichst die Finger zu lassen! Außerdem wurde ich im gleichen Schreiben darauf hingewiesen, daß ja 3Dfx ein Firmenname und keine Grafiksprache sei. In diesem Punkt muß ich Herrn C. voll und ganz zustimmen. Der Chipsatz heißt nämlich Voodoo, und das Programmierer-Interface übrigens Glide. Durch den Erfolg des Herstellers hat sich jedoch nicht der tatsächliche Chipname, sondern schlichtweg „3Dfx-Standard“ durchgesetzt. Besten Dank für den Hinweis.

LESERMEINUNGEN

Seit auf diesen Seiten Hardwarefragen beantwortet werden, bekomme ich Briefe und E-Mails, in denen kritisiert wird, daß ich nicht professionell genug auf die Probleme eingehe – das, was ich schreibe, wüßte ja jeder Anfänger. Offensichtlich doch wohl nicht, wie die Hotline zeigt! Schon immer bin ich einer kostruktiven Kritik nicht abgeneigt und korrigiere mich auch gern, wenn ich einen Fehler gemacht habe. Doch in letzter Zeit fällt auf, daß immer mehr Leser den Sinn dieser Seiten falsch verstehen. Wir wollen hier kein Entwickler- und Programmiererforum aufbauen, sondern hauptsächlich denen helfen, die erst angefangen haben, sich mit dem Computer zu beschäftigen und noch dabei sind, erste Erfahrungen zu sammeln. Wenn es also zur Lösung eines Problems mehrere Wege gibt, werde ich hier generell den einfachsten wählen – auch, wenn er vielleicht der längste oder einfach nur „zu altmodisch" ist! Mehr als einmal habe ich am Hotline-Telefon von Eltern gehört, daß unsere Erklärungen und Hardware-Artikel Einsteiger überfordern würden. Obwohl ich diese Meinung absolut nicht teile, muß ich sie aber in jedem Falle ersnst nehmen. So versuche ich, mit den einfachsten Worten teils komplizierte Vorgänge zu erklären. In dieser Position komme ich ständig in einen Gewissenskonflikt. Oft genug rufen nämlich sehr junge Leser an, die den Rechner des Vaters „abgeschossen" haben und nun der Strafe entgehen wollen. Hier kann zum Beispiel eine gutgemeinte telefonische Hilfe zum Eigentor werden. Mal angenommen, der Sohn hat trotz Verbot auf der Maschine der Eltern ein Spiel installiert, das zu irgendwas inkompatibel ist, und die Kiste nahezu lahmlegt. Aus Panik löscht er das Spiel, obwohl ein Uninstaller existiert, der vielleicht noch durch die Entfernung der Registriereinträge das Schlimmste verhindert hätte. Nach einem Neustart-Versuch geht nun nichts mehr – warum auch immer. So müssen jetzt im extremsten Fall im Abgesicherten Modus die vom Spiel vorgenommenen Einträge manuell entfernt werden. Weiter angenommen, ich mache das mit ihm am Telefon. In seiner Aufregung vertut er sich und löscht beispielsweise die REGEDIT.EXE, anstatt sie zu öffnen – Ende und Aus. Was mir der Knabe am Telefon garantiert nicht sagt, ist, daß auf genau dieser Maschine die gesamte Kunden-Buchhaltung der elterlichen Firma (am besten eine Anwalts- oder Steuerkanzlei) läuft, von der noch kein aktuelles Backup existiert, oder dieses beim Restore flötengeht. Den Eltern erzählt er dann, er hätte nur meine Anweisungen ausgeführt...! Alles klar?

Jetzt wird wohl verständlich, warum ich meine Themen nur soweit ausbaue, wie es unbedingt erforderlich ist und „ungefährlich" bleibt. Spezielle Konfigurationstricks oder Programmdatei-Editierungen, die selbst Fortgeschrittenen teilweise den Schweiß auf die Stirn treiben, die elementare Programmier-Erfahrung voraussetzen oder mit deren falscher Handhabung ernste Schäden angerichtet werden können, wird es auf diesen Seiten auch demnächst nicht geben. Ich bin aber für erprobte Profi-Tips und -Vorschläge (keine Abschriften aus Handbüchern!), die über Erklärungen in dieser Rubrik hinausgehen, sehr dankbar, muß diese jedoch bei einer Veröffentlichung so allgemein wie möglich formulieren.

Euer Tom

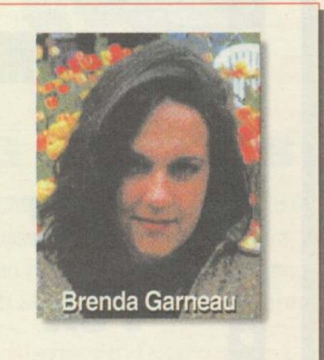
BALDUR'

Die neue Generation der

Erstaunlich lange gab es schon keine wirklich großen Rollenspiele mehr. Die Macher von Baldur's Gate versprechen nun ein Ende der Durststrecke.



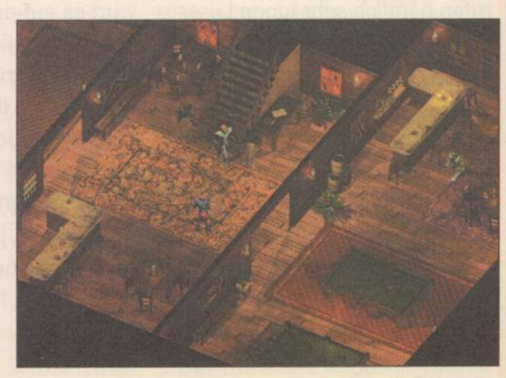
Es grünt so grün, wenn Spaniens Blüten blühen


Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

In Spielekreisen heißt es, daß Rollenspiele aus Liebe, und nicht wegen des Geldes gemacht werden. Sicher, in letzter Zeit gab es einige Überraschungen. Blizzards „Diablo" verkaufte hunderttausende Einheiten, und „Ultima Online" wurde der am schnellsten verkaufte Titel in der Geschichte von Electronic Arts.
Doch egal, was diese Spiele für das Genre getan haben, RPGs fristen eher ein Mauerblümchendasein und sind als Erfolge eher die Ausnahme. Ihre Entwicklung nimmt mehr Zeit in Anspruch, und die Engine bedarf eines größeren Design-Aufwandes als z.B. ein Shoot'emUp. Es kommen weniger Titel auf den Markt und sie setzen weniger um. Als Genre entwickeln sie sich langsamer und erreichen auch weniger Aufmerksamkeit. Zum Teil ist es dem großen Erfolg von „Diablo" zu verdanken, daß RPGs nun ein ernstzunehmendes Comeback feiern, sich fortentwickeln, bei anderen Genres Ideen ausborgen, die große Hits waren: Strategie, Echtzeit-Action und Shoot'emUps mit ihren 3D-Engines.
BioWares Baldur's Gate, das für den nächsten Frühling angekündigt ist, ist ein hervorragendes Beispiel dafür. Von der Charakterinteraktion (Jagged Alliance) bis zu neuesten KI-Techniken (z.B. Myth), bedient es sich am Besten vieler Genres, ohne dem Herzstück der RPGs nach dem AD&D-System untreu zu werden.
Brenda sprach mit Dr. Ray Muzyka, dem Produzenten von Baldur's Gate über Aufstieg, Fall und Zukunft von Rollenspielen

Power Play: Rollenspiele haben in der letzten Zeit in der Branche keinen der vorderen Plätze eingenommen. Selbst TSR- oder DSA-Lizenzen konnten keine großen Umsätze generieren. Wie denkst du, ist dieses Nischenverhalten entstanden?
Ray Muzyka: Ich finde das auch sehr schade, gerade, weil das Rollenspiel mein Lieblings-Genre ist. Ich habe von Anfang an so ziemlich alle Titel gespielt, die herauskamen. Ich glaube jedoch nicht, daß RPGs jemals ausgestorben sind. Es gab immer eine aufmerksame Fangemeinde. Ich denke eher, daß es schwierig ist, diese Spiele zu entwickeln. Oftmals sind die benötigten Teams sehr groß, und Spieletests sind langwierig. Es gab in den letzten Jahren einen großen Trend zu Ego-Shootern oder C&C-Clones, und erst jetzt tauchen die RPGs auf, die mehrere Jahre in der Entwicklung waren. Ich habe das



Hier versammeln sich die müden Krieger

S GATE
Rollenspiele bricht an

Gefühl, daß in der nächsten Zeit noch so einige RPGs auftauchen werden. Ich weiß z.B., daß Interplay noch einige große Titel in der Hinterhand hat. Das Genre ist nicht tot, es ist eher so, daß viele Entwickler hart daran gearbeitet haben, ein paar echte Schmuckstücke zusammenzustellen, bei denen ich es kaum abwarten kann, sie zu spielen.

PP: Wenn man wie du in einer so bekannten Welt wie in der von TSR arbeitet, stellen Hardcore-Fans sicher große Erwartungen an dich. Wie siehst du die Vor- und Nachteile dieser Situation, und wie entwickelst du deine Design-Philosophie ?

RM: Unsere größte Sorge war es, dem Feeling der Pen-and-Paper-Spiele treuzubleiben. Bei uns im Büro wird immer noch von vielen Kollegen eine alte Kampagne gespielt, aber es gibt halt nichts Neues. Die früheren Gold-Box-Spiele waren klasse, sind aber total überholt. Außerdem konnte man in ihnen auch nicht viel mehr als in den Pen-and-Paper-Versionen machen. Wir hoffen nun, das zu ändern. Unser zweites Ziel ist, Spieler auf eine nicht dagewesene Weise ins Spiel einzubeziehen. Wenn man Baldur's Gate spielt, wollen wir, daß sich der Spieler fühlt, als ob er 30m über seinem Team schwebt, auf eine weitläufige Welt hinunterblickt und seinen Charakteren hilft, mit ihr fertig zu werden. Wenn wir es schaffen, diese beiden Ziele zu verwirklichen, wird AD&D auf dem Computer zu dem, was es schon immer sein sollte, so, wie es die original Pen-and-Paper-Spiele geschafft haben.

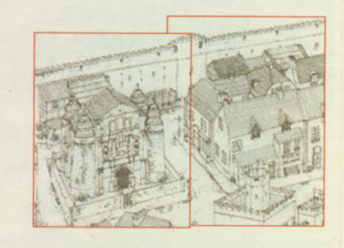
PP: Welche Rollenspiele haben dich als Produzenten bei diesem Projekt beeinflußt?

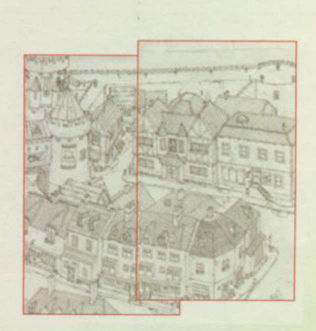
RM: Wie ich schon sagte, habe ich eine Menge RPGs gespielt. Meine Lieblinge sind u.a. Wizardry, Ultima IV, Wasteland, Betrayal at Krondor, Might and Magic III, Pool of Radiance und Curse of the Azure Bonds, Ultima Underworld, System Shock und Fallout, das ich letzte Woche fertiggespielt habe, als ich ein paar Stunden frei hatte. An diesen Spielen mag ich, wie sie dich fühlen lassen, Teil ihrer Welt zu sein, die oft nicht sehr linear aufgebaut ist. Ich erinnere mich noch an Wizardry, eines der allerersten Spiele, die ich überhaupt gespielt habe. Was SirTech aus den Strichgrafiken und wenig Text gemacht hatte, war einfach erstaunlich. Ich bin immer richtig erschrocken, wenn ich auf meinem Apple II diese drei Piepser gehört habe (lacht), was immer dann passierte, wenn ein großes Problem kam. Mit der Technik, die uns heutzutage zur Verfügung steht, ist es schon verlockend, eine große Geschichte beiseite zu lassen und sich nur auf tolle Grafiken zu stürzen, aber ich denke, daß wir dies vermieden haben. Was nicht heißt, daß unsere Grafiken nicht toll aussehen! Wir haben eben versucht, der Atmospähre der großen alten RPGs, wie die, die ich gerade genannt habe, treu zu bleiben.



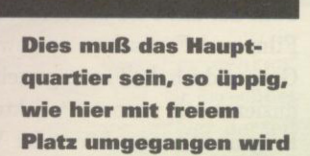
DR. RAY MUZYKA

Dr. med. Ray Muzyka, ist einer der Präsidenten und Vorsitzender der Bioware Corp. Gemeinsam mit Greg Zeschuk und Aug Yip gründete er im Februar 1995 die Firma BioWare. Das erste Spiel von BioWare war „Shattered Steel", das im Oktober 1996 fertiggestellt wurde.
Obwohl Ray der Produzent von Baldur's Gate ist, praktiziert er immer noch als Arzt in einem örtlichen Krankenhaus.





Zeichnung an Zeichnung nimmt eine mittelalterliche Stadt Gestalt an



Dies muß das Hauptquartier sein, so üppig, wie hier mit freiem Platz umgegangen wird

Der Spartanismus der Bettställe läßt kaum Wünsche offen







Erste Charakterskizzen

PP: Nachdem, was du alles über Rollenspiele zu erzählen hast, glaube ich kaum, daß irgend jemand darauf käme, wie eure bisherige Laufbahn aussah. Ihr seid insgesamt drei Doktoren im Team?

RM: Ganz genau. Das sind Greg Zeschuk, Aug Yip und ich. Wir haben unser medizinisches Studium 1992, und unsere AiP-Zeit 1994 abgeschlossen. Unsere Firma haben wir im Frühjahr '95 gegründet, als uns klar wurde, daß wir die Chance hatten, Videospiele und Animationen zu machen. Wir arbeiten noch freiwillig an einigen Kliniken, aber die meiste Zeit widmen wir uns BioWare.

PP: Einge Leute werden jetzt sicher sagen, daß es wenig Sinn macht, erst Medizin zu studieren, die AiP-Zeit abzureißen, und dann abzuhauen, um Spiele zu entwerfen. Was hat euch aus den Doktorkitteln in die Dungeons getrieben?

RM: Nun, Greg und ich hatten schon mal ein ziemlich rudimentäres medizinsches Ausbildungsprogramm für unsere Uni geschrieben. Aug hat die Grafiken entworfen. Mit Edutainment hatten wir danach aber weniger zu tun. Unsere große Liebe waren jedoch seit jeher Videospiele. Wir spielten und schrieben Codes, wann immer wir während des Studiums dazu Zeit fanden, und als wir dann einige talentierte Programmierer trafen, die den ersten Code für „Shattered Steel" geschrieben hatten, nutzten wir einfach die Gunst der Stunde, unserem Traum nachzujagen. Shattered Steel war unser erstes Spiel, und obwohl es sich für einen ersten Titel gar nicht schlecht verkaufte (bis jetzt etwas über 100 000 Einheiten), litt es an dem Vergleich mit Mechwarrior II Mercenaries, das in derselben Woche herauskam. Wir haben nun für Baldur's Gate ein ganz neues Team zusammengestellt. Es umfaßt über 30 Leute, und wir arbeiten hart daran, ein gutes Spiel abzuliefern. Das alte Team von Shattered Steel werkelt bereits an einer brandneuen 3D-Engine für unseren nächsten Titel.

PP: Der da ist?

RM: . . . das will ich jetzt noch nicht verraten, aber erste, kleine Details wird es bald geben. Neben unserer Spieleentwicklung haben wir uns auch auf das Feld der Animationserstellung für Film und Fernsehen vorgewagt. Heute leiten Greg und ich die Firma gemeinsam und wir produzieren alle unserer Projekte. Unsere Tage als Programmierer gehören der Vergangenheit an, da die Leitung einer Firma und das Produzieren von Projekten in der Größe von Baldur's Gate unheimlich viel Zeit in Anspruch nehmen.

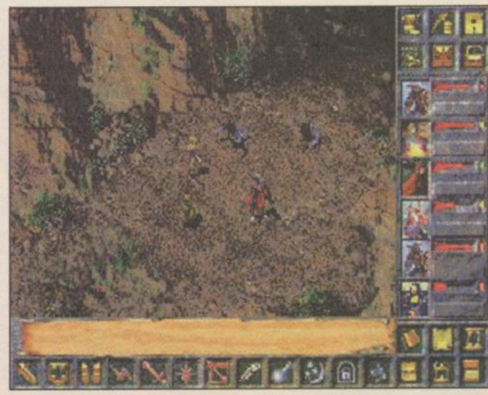
PP: Wie sieht die Hintergrund-Story von Baldur's Gate aus? Ihr habt euch da was Neues einfallen lassen, richtig?

RM: Die Story hinter Baldur's Gate ist recht umfangreich und auch ein wenig anders. Es gibt zwei Erzählstränge, die sich durch das Spiel ziehen, sich überkreuzen, und schließlich am Ende zusammenlaufen. Der erste ist die Suche nach der eigenen Identität. Du mußt herausfinden, wer dein Hauptcharakter eigentlich ist. Er oder sie beginnt als Waise von unbekannter Herkunft. Doch es gibt etwas Besonderes an diesem Charakter, das man im Laufe der Geschichte herausfinden muß. Der zweite Strang unterscheidet sich auch ein wenig von den üblichen Hau-drauf-Stories. Jemand oder etwas verseucht die Eisenbestände der Schwertküste. Obwohl sich das erstmal nicht so aufregend anhört, kommt dazu, daß die Armeen der beiden Hauptstädte dieser Küste kurz vor einem Krieg stehen. Jede beschuldigt die andere der Sabotage, hinter der eine Schwächung der Küstenarmeen vermutet wird. Schwerte und Schilde zerbrechen und lassen sich nicht mehr reparieren, Bauern können ihre Werkzeuge nicht instandhalten, und wenn nicht genügend Nahrungsmittel produziert werden, könnte eine Hungersnot für den nächsten Winter bevorstehen. Die Geschichte entwickelt sich dann zum Ende hin in eine noch ganz andere Richtung, aber darüber darf ich jetzt noch nichts erzählen.

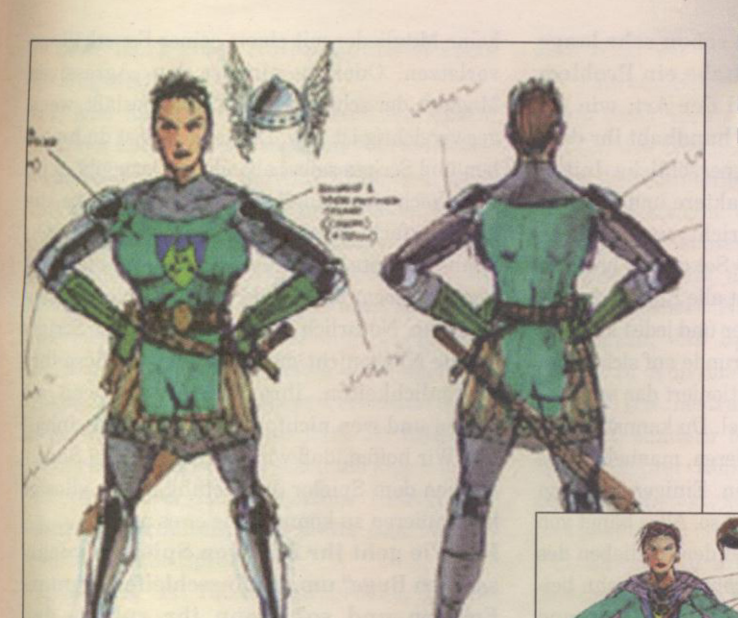
PP: Für Fans der alten Gold-Box- und TSR-Reihen wäre jetzt interessant, wie sich das auf andere TSR-Welten bezieht.

RM: TSR war auf jeden Fall eng in die Entwicklung mit einbezogen. Sie kontaktierten BioWare im letzten Frühjahr, sahen sich die Geschichte genau an, und machten dann eine Menge Vorschläge, wie das Spiel verbessert werden könnte. Wir bekamen schließlich Zugriff auf unveröffentlichte Erweiterungssets und durften viele Ideen daraus übernehmen. TSR war sehr daran interessiert, ein neues Box-Set aus der Story und den Charakteren, die wir für unser Spiel entwickelt hatten, herauszubringen

PP: Auch bin ich ganz froh darüber, daß ihr im Stil der guten alten RPGS Multicharakter-Teams zulaßt. Ich habe jedoch gehört,



Weit kann der Dungeon nicht mehr sein



Der Traum eines jeden Kostümdesigners: Fesche Modelle mit knackigem Körperbau

daß der Spieler nur einen Charakter aufbaut und nur dieser unter der kompletten Kontrolle des Spielers steht. Die anderen sollen alle NPCs sein; stimmt das? Und mit der von Euch entwickelten KI soll es auch etwas Besonderes auf sich haben ...

RM: Also, alle sechs Mitglieder deines Teams unterliegen deiner Kontrolle. Fünf beginnen als NPCs, aber sobald du sie in deine Gruppe aufnimmst, werden sie Spielercharaktere. Ein Unterschied zwischen ihnen und dem ersten Spielercharakter ist ihre KI, das meintest du wohl. Sie gehen mit ihrer Umwelt und untereinander auf nicht vorhersagbare Art und Weise um. Das Spiel kann ganz anders verlaufen, je nach dem, wen du in der Gruppe hast. Manche sind böse, andere gut, andere sind streitlustig oder auch eigenbrötlerisch. Während du sie über die meiste Zeit steuerst, springt dann irgendwann ihre KI an, und läßt sie Sachen machen, mit denen du nicht unbedingt rechnest... sie greifen sich untereinander an, wenn sie sich beleidigt fühlen, weigern sich zu kämpfen, oder sie hauen einfach ab, zersetzen die Moral der Gruppe, und, und, und. Worauf wir es abgezielt haben war, ein Team-Rollenspiel im Stil eines Pen-and-Paper zu gestalten, in dem sich dein Team durch die Geschichte kämpfen muß. Dazu brauchst du Spezialisten wie Magier, Kleriker, Kämpfer, Diebe und andere Unterklassen, damit du Erfolg haben wirst. Dieser Team-Anspruch kommt auch in der Multiplayer-Version gut heraus, die Interplay zur gleichen Zeit wie die Einzelspielerversion auf den Markt bringen wird. Du spielst dabei mit der gleichen Story wie im Einzelspieler-Game mit, jedoch mit anderen Menschen, statt der KI-gesteuerten Charaktere.

PP: Wie sieht der Kampf aus? Hier versucht ihr auch etwas Neues. Ihr erlaubt Echtzeit und Runden, etwas worüber sich die meisten Strategie-Spieler die Köpfe heißreden. Wieso habt ihr euch dafür entschieden, beides in eurem Spiel zuzulassen?

RM: Nun, man kann das Spiel jederzeit pausieren, und es so zu einem rundenbasierten Spiel machen. Wir haben dies aufgrund vielfachen Feedbacks aus dem Baldur's-Gate-Forum aufgenommen. Die Entscheidung, ein Spiel hauptsächlich in Echtzeit laufen zu lassen, ist sehr komplex, basiert aber auch wiederum darauf, daß ein Computer wesentlich schneller"'denken" kann, als ein menschlicher DM. Er errechnet einfach blitzschnell, was alle Spieler derzeit machen, und reagiert darauf. Die KI gestattet es dann allen Mitgliedern, sehr effektiv im Kampf zu sein. Wenn man nicht mag, was der eine oder andere tut, kann die KI jederzeit für einen oder alle abgestellt werden, um sie manuell zu steuern.



In dieser Taverne werden sich unsere Helden ausruhen



Eine Heimstatt für Kleriker bietet Aufstiegschancen



BioWare komplett: Ein 32-Mann-Team erfordert schon ein Weitwinkelobjektiv

PP: Ich beschäftige mich schon sehr lange mit RPGs, Ray, und ich habe ein Problem mit Echtzeit gehabt, und der Art, wie sie Initiativen berechnet. Wie handhabt ihr das?

RM: Wir benutzen eine „persönliche Initiativrunde“, die für alle Charaktere und Monster gleich lang ist. Sie entspricht einer AD&D-Runde, nur daß sie 3 bis 6 Sekunden beträgt, statt einer Minute, und nicht alle Runden laufen simultan ab. Jeder Charakter und jedes Monster ist während seiner Initiativrunde auf sich selbst gestellt. Im Programm funktioniert das sehr gut und es beschleunigt das Spiel. Du kannst jedoch jederzeit die Aktionen pausieren, manuelle Ziele anvisieren, Zauber sprechen. Einigen Spielern liegt das mehr, anderen nicht so. Alles hängt von der jeweiligen Situation und den Vorlieben des Spielers ab, denen wir größtes Gewicht beimessen. Viele Optionen sind einstellbar, und alles läßt sich über Hotkeys steuern, die natürlich auch variabel anlegbar sind.



Unheimliche Stätten verlangen besonderen Schutz

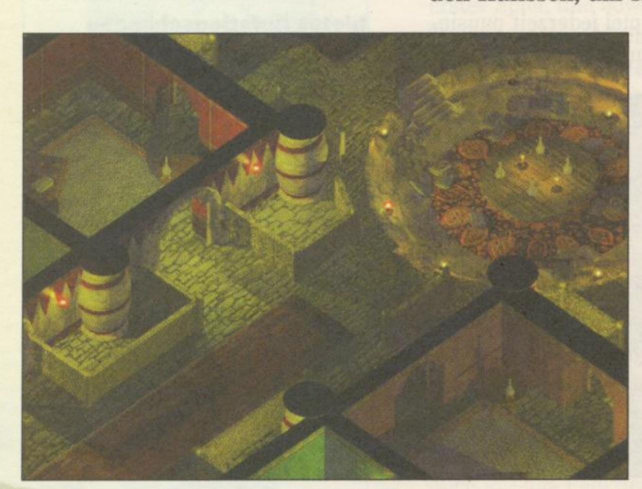


Da hatte Dr. Produzent wohl ein Schwesternwohnheim im Kopf...

PP: Wie ich weiß, wurde bis jetzt noch kein vernünftiges Echtzeitspiel mit sechs Charakteren gemacht, bei dem man seine Maus nicht auf dem Schreibtisch zerreiben mußte.

RM: Wir haben das Spiel jetzt seit mindestens vier Monaten im Test und hoffen, daß das was hilft (lacht).

PP: Der Erfolg dabei hängt jedoch stark von der Qualität und der einfachen Anwendbarkeit der KI ab, denke ich mal. Wie habt ihr sie entwickelt? Was passiert hinter den Kulissen, um sicherzustellen, daß kein Chaos ausbricht, in dem viele andere Spiele versandet sind? Einige Entwickler, die es versucht haben, haben den Schwanz wieder eingezogen, bevor es zur Veröffentlichung kam. War es vielleicht doch einfach zu schwierig?



Geheimnisvolle Gänge führen ins Ungewisse

RM: Es ist wirklich schwierig. Deshalb sind wir dazu übergegangen, drei unterschiedliche Ebenen von KI-Modifikationen einzubauen, die dem Spielergeschmack entgegenkommen. Du kannst zum einen festlegen, gar nichts zu ändern – alle NPCs, die sich dir anschließen, besitzen adäquate KIs, die sich gut spielen lassen. Oder du könntest ein voreingestelltes Script für jeden deiner Teammitglieder laden. Wir haben ihnen sinnvolle Namen wie „Vorsichtiger Magier“ gegeben, der z.B. immer minimale Zauber-Level einsetzt und versucht, keine Mitglieder mit einem seiner Feuerbälle zu verletzen. Oder du nimmst den „Agressiven Magier“, der schnelle hohe Zauber losläßt, weniger vorsichtig ist usw. Drittens kannst du hingehen und Scripts selbst abändern. Dazu gibt es im Handbuch eine grundlegende Script-Sprache, die dich einfach alles selbst festlegen läßt. Du kannst Scripts von anderen Spielern laden und eventuell sogar schon bald über das Internet austauschen. Natürlich sind einige Teile der Scripts für die NPCs nicht modifizierbar, da diese ihre Persönlichkeiten, ihre Einstellung, wen sie mögen und wen nicht, und ihre Moral beinhalten. Wir hoffen, daß wir durch diese drei Script-Ebenen dem Spieler das Gefühl geben, alles so kontrollieren zu können, wie er es mag.

PP: Wie geht ihr mit „von Spielern verursachten Bugs“ um, Endlosschleifen, Syntax-Fehlern und so? Wenn ihr zulaßt, daß jemand mit eurer KI herumspielt, kann soetwas doch passieren, oder?

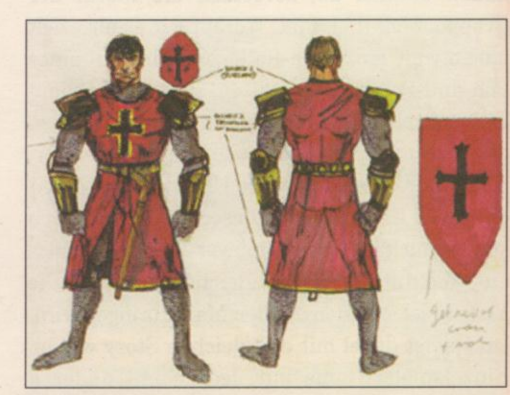
RM: Nun, zum einen haben wir einen grundlegenden Syntax-Checker. Falls jedoch etwas richtig schiefgeht, kann man immer noch eines der alternativen Scripts laden, und nichts ist verloren.

PP: Mit der Multiplayer-Version versucht ihr ja, eine permanente Online-Welt zu schaffen. Zielt das in Richtung Ultima Online?

RM: Nein, überhaupt nicht. Das haben wir nicht vor... noch nicht, obwohl wir schon darüber nachgedacht haben. Es ist einfach so, daß beide Versionen der selben Story folgen, ähnlich wie bei Diablo, nur daß beim Multispiel Baldur's Gate die Spiele nicht zufällig ausgewählt werden.

PP: Werden Charaktere zwischen Solo- und Multispiel austauschbar sein?

RM: Nein, das würde dann viel zu schnell unausgewogen. Die Solo- und Multi-Version mußt du dir als Schnappschüsse desselben Spiels vorstellen, nur daß die Charaktere von anderen Leuten gespielt werden, also entweder von einem Menschen oder dem Computer; und in der Solo-Version hast du eben die größere Kontrolle über die KI.



Der rosarote Ritter geht um

PP: Das Herz eines Rollenspiels ist stets die Engine...

RM: Und auf unsere Engine sind wir richtig stolz. Wir haben sie uns sogar als Warenzeichen schützen lassen: Die BioWare Infinity Engine (tm). Sie besteht aus einem robusten Set Editor und Werkzeugen, die flexibles Arbeiten zulassen, aber schnell umgestrickt werden können. Mit ihr entwickeln wir die Mission-Packs, und Interplay hat sich sogar schon eine Lizenz von uns besorgt, um ihr nächstes RPG damit zu entwickeln, das im Planescape-Universum spielt. Übrigens: das, was ich bis jetzt bei Interplay davon gesehen habe, sieht schon toll aus.

PP: Über das Kampfsystem haben wir schon gesprochen, wie sieht das Magiesystem für das Spiel aus?

RM: Es gibt fast 100 Zaubersprüche, die alle aus AD&D-Büchern stammen, sowie gut 60 Monster. Wir haben ca. 20 verschiedene Monster-Animationen, aber es gibt viele Untertypen an Monstern, verschiedene Wölfe, Schleime ect., die eigene Sounds und Schattierungen haben und total unterschiedliche KI-Scripts. Es gibt Hunderte besonderer Gegenstände, und bis jetzt wurden so um die 200 000 Worte für die Dialoge geschrieben. Doch ja, unser Magiesystem entspricht voll dem von AD&D. Pro Runde kann ein Zauber ausgelöst werden. In Baldur's Gate ist dies die Initiativ-Runde. Je nach dem, ob es ein schneller oder langsamer Zauber ist, wird er früher oder später in dieser Initiativ-Runde ausgelöst. Zauber haben dieselbe Dauer, Gewichtung und Effekte, die man erwartet, wenn man die originalen Handbücher liest. Insgesamt geht bei uns eine Menge ab: Die Größe der Welt, fast 10 000 Gebiete in 512x384, alle auf 640x480 mit 16- und 24bit-Grafik, und die Länge der Geschichte spiegelt das alles wieder.

PP: Du hast vorhin Erweiterungen angesprochen. Kannst du uns etwas mehr darüber verraten? Glaubst du, du kannst so alle drei Monate eine neue herausbringen, wenn ich davon ausgehe, daß die ganze Artwork vorgerendert ist?

RM: Also, für das erste Missionspack haben wir bereits Story, Design, Konzept und Modelle vorbereitet, und wir sollten alles fertiggestellt haben, wenn das Hauptspiel auf dem Markt ist. Das wurde so geplant, da wir genügend Zeit für das Spieletesting und die Balance der Mission benötigen. Diese Packs sollen den Fans die Chance geben, ihre Abenteuer in dieser Welt fortzusetzen, bis wir eine vollwertige Fortsetzung kreiert haben.

PP: Es gibt etwas, daß du „Verlust von XP Boni" für ein ständiges Neuladen genannt hast. Heißt das, daß Spieler dafür bestraft werden, wenn sie viel zwischenspeichern? Welchen Grund könnte es dafür geben?

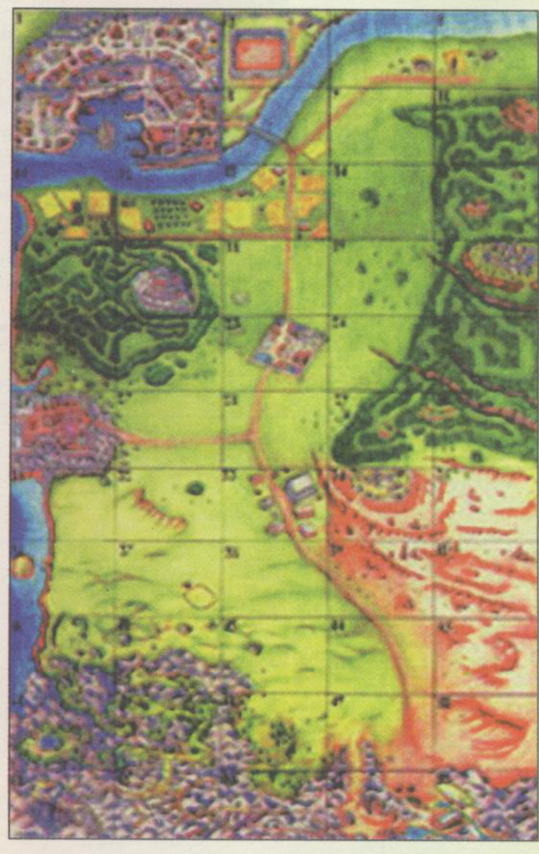
RM: Nun, wir wollen die Spieler belohnen, die während besonders harten Kämpfe ihren Mann (oder ihre Frau) stehen, selbst wenn ein Teil des Teams sterben sollte, da es in unserer Welt immer wieder andere gibt, die zu dir stoßen können. Dies ist auch näher an der Atmosphäre echten AD&Ds, denn sobald dir dein DM sagt, daß etwas passiert ist, IST es auch passiert. Natürlich können wir nicht verhindern, daß Spieler zwischendurch abspeichern, denn das würde für viel Unbehagen sorgen. Wir bestrafen also niemanden, der dies tut, sondern belohnen den Spieler, der sich in echter Rollenspielmanier durch das ganze Spiel wagt, selbst, wenn etwas Schlimmes passiert.



So sieht unsere Stadt schon wohnlicher aus

PP: Kannst du mir noch ein wenig über das Design-Team erzählen, und, wie lange es gebraucht hat, das Projekt durchzuziehen?

RM: Unser Designer-Team besteht jetzt aus über 30 Leuten, inklusive Produzenten, Line Producern, Designern, Autoren, Konzeptkünstlern, Modellbauern, Texturern, Szenenaufbau-Designern, Dateneingabe, Spieltesting, Animatoren und Programmierern. Es sind bei weitem die talentiertesten Leute, mit denen ich bisher in meinem Leben das Vergnügen hatte, zusammenarbeiten zu dürfen; eben einfach ein toller Haufen. Wir haben an Baldur's Gate seit Januar 1996 gearbeitet und als Mini-Team von sechs Leuten begonnen. Daraus wurden schnell zwölf, und während der letzten acht Monate sind wir ständig gewachsen. Das Spiel macht bis jetzt sehr gute Fortschritte – die Grafiken, das Programm und Design werden so gut wie gleichzeitig fertig werden, was heißt, daß bald schon das komplette Spiel in den Spieletest gehen kann.



Und auch die Karte lebt in Multicolor so richtig auf

PP: Bevor du das Projekt beginnen konntest, wie sahen da eigentlich deine kühnsten Hoffnungen aus?

RM: Nun, wir wollten einfach das Rollenspiel produzieren, das wir selbst schon immer spielen wollten, und ich glaube, das ist uns gelungen. Leider werden wir nun nicht mehr in den echten Genuß kommen, es zum ersten Mal spielen zu können (lacht), da wir unsere eigene Story bereits viel zu gut kennen...

Brenda Garneau/ts

Power Post

Jan Binsmaier

Ihr habt Euch entschieden – aber noch nicht eindeutig! Sollte es nun doch nicht „das Echtzeitspiel aller Echtzeitspiele" geben? Noch läuft die Umfrage!

Echtzeit-Anführer

Da mich das Thema „Echtzeitstrategie" sehr fasziniert, schreibe ich Euch gerne meine Meinung dazu. Auch für mich ist Command & Conquer 2 der Spitzenreiter im Echtzeitstrategie-Genre. Auch ich ärgere mich über die Dämlichkeit der Sammler fast zu Tode; die Künstliche Intelligenz des Computergegners kann definitiv nicht mit der von neuen Spielen mithalten. Ich selbst habe Dark Reign, KKND, Dark Colony und Earth 2140 gespielt, die alle in etlichen Belangen besser sind als C&C2.
Was mir aber bei allen fehlt, ist die Hintergrundgeschichte, in der die ganzen Schlachten eingebettet sind. Bei C&C2 war ich einfach gespannt, wie es weiter geht. Ich kannte bereits aus C&C1 die Geschichte, nun war es spannend, wie sich alles löst und wie sich die Entwicklung der „Bruderschaft von NOD" erklärt. Das alles war für mich der Anreiz auch in der schwierigsten Lage nicht aufzugeben, sondern weiterzumachen. Eine kolossale Einleitung ist nicht alles, auch das Dazwischen und die Story zählt!

Manfred Gherbetz, Bad Ischl in Österreich

Stimmt, die Story ist wichtig. Da kann jede einzelne Schlacht noch so schön sein, so richtig Spannung kommt nur auf, wenn auch das Ambiente und die Weiterentwicklung der Story stimmt. Die Betonung liegt aber meiner Meinung nach auf dem Wörtchen „auch". Ich denke, Du wirst mir zustimmen, wenn ich einfach mal behaupte, daß den Spieler in erster Linie die Herausforderung, die Optik und die Bedienbarkeit interessiert. Denn wenn diese Punkte nicht stimmen, vermag die tollste Story nichts daran zu ändern, daß das Produkt eher als Griff ins Klo zu bewerten ist. (Nein, ich meine damit nicht C&C2, ich treffe hier nur eine generelle Aussage!) Und tatsächlich hat Westwood´s Konkurrenz nicht geschlafen und einige interessante und technisch gesehen bessere Titel auf den Markt gebracht.
Ein echtes Spitzenprodukt hebt sich aber dadurch von der Masse ab, daß es mehr bringt, als andere gute Spiele. Dabei zählt für mich beispielsweise die Hintergrundgeschichte und deren Auswirkung auf die Schlachten bzw. umgekehrt. Dies ist aber nur meine Empfindung; ich kann mir sehr gut vorstellen, daß es da ganz andere Meinungen gibt.
Tatsächlich haben uns viele Leser zum Thema „Euer Echtzeit-Favorit" geschrieben; ein eindeutiger Sieger hat sich aber bislang noch nicht herauskristallisiert. Im Moment streiten sich Sid Meiers Gettysburg, Total Annihilation, Dark Reign und Age of Empires um die Krone. C&C2 rangiert zusammen mit Warcraft 2 ein deutliches Stückchen dahinter. Ich denke aber, wir sollten das Thema ruhig noch ein wenig durchleuchten, es ist einfach ziemlich spannend. Also: Worauf kommt es für Euch Echtzeitstrategen an, damit Ihr Euch so richtig im Spiel wohlfühlt?

Ultima Online-Test sinnvoll?

Ich habe gerade in der neuen Ausgabe der Power Play gelesen, daß Ultima Online in der nächsten Ausgabe getestet werden soll. Meiner Meinung nach könnt Ihr Euch den Test sparen, da Ori-



Werden bald auch europäische Spieler in den Genuß schneller Verbindungen kommen? Server auf der anderen Seite des Atlantiks sind geplant.

SO ERREICHT IHR UNS
Post:
DMV Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
eMail:
74431.754@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

gin offenbar den Fakt ignoriert, daß Deutschland für den zweitgrößten Umsatz in der Gamesbranche (nach den USA) sorgt. Origin macht es für deutsche (und andere europäische) Spieler praktisch unmöglich, Ultima Online spielen zu können. Ich bin ein absoluter Ultima-Fan und auch UO habe ich zuerst euphorisch erwartet. Das war aber wohl nichts, denn obwohl ich umsonst ins Internet kann und wir eine 34 Mbit-Connection (Studentenheim) haben, werde ich wegen fehlender Kreditkarte nicht UO spielen können. Da stell ich mir die Leute mit Modem und Provider vor, die haben Telefonkosten, Onlinegebühren und dazu sollen noch 18 Mark pro Monat für Origin kommen. Und was haben die Leute dann davon? Eine extrem langsame Verbindung nach Übersee. Suuuper, die werden ausflippen vor Freude...
Und da es Origin für überflüssig hält, einen Server in Europa zu betreiben, werden die Wenigsten wirklich Spaß mit UO haben. Daher finde ich den UO-Test überflüssig; das ist doch so, als würdet Ihr ein Spiel testen, welches in Deutschland gar nicht erscheint. Nach dem Motto: Erst den Mund wässrig gemacht bekommen und dann nicht spielen können.

Laszlo Bardos, via Internet

Keine Frage, Ultima Online wird kein Massen-Spiel in Deutschland, zumindest nicht so schnell. Auch die Verbindungs- bzw. Geld-Problematik ist uns natürlich klar, dennoch sind wir der Meinung, daß es sehr wohl Sinn macht über Ultima Online zu berichten. Der Grund: Noch nie gab es auf dem Spielemarkt ein solch großes und neues Projekt. Es ist einfach faszinierend, was Richard Garriot und seine Mannen da auf die Beine gestellt haben; sowohl von der Idee, als auch von der Technik. Alleine die Idee, eine virtuelle Welt so umfangreich und vielseitig (wie UO nunmal ist) zu gestalten, verdient meiner Meinung nach Beachtung. Und dann erst recht, wenn die deutschsprachigen Spieler nicht sofort mit dem Spielen loslegen können. Denn der Begriff „Ultima Online“ geistert schließlich schon länger rum. So können wir zumindest den Interessierten ein paar wichtige Fakten bieten und so hoffentlich ein wenig Licht ins Dunkel bringen. Wenn Du unseren Beitrag zu UO in dieser Ausgabe liest, wirst Du die angesprochenen Kritikpunkte mit Sicherheit wiederfinden. Übrigens, mir persönlich stinkt es zwar auch gewaltig, daß wir Europäer nicht in den gleichen UO-Genuß wie die Amerikaner kommen, so richtig sauer kann ich aber deshalb Origin nicht sein. Origin verdient pro Monat an jedem Spieler Geld, dafür verwalten sie auch weiterhin die riesige Onlinewelt und vergrößern die Möglichkeiten ständig. Daß aber beispielsweise die Online-Kosten in Deutschland so hoch sind, dafür kann das amerikanische Unternehmen nun rein gar nichts. Ich kenne die Kalkulationspläne von Origin natürlich nicht, kann mir aber lebhaft etwaige Gedankengänge der UO-Macher vorstellen: „Die Onlinekosten im zweitgrößten Markt (Deutschland) sind im Vergleich zu den USA exorbitant hoch, daher glauben wir nicht, daß es so viele Spieler geben wird, die Unsummen dafür ausgeben wollen oder können. Folglich konzentrieren wir uns am Anfang auf den größten Markt und werden dann irgendwann erweitern und eventuell auch billiger.“ Klar, wir Spieler bleiben da erst mal außen vor, dennoch muß ein solches Projekt natürlich auch finanzierbar sein, um langfristig weiterleben zu können. Übrigens, die Gerüchte häufen sich derzeit auffällig, daß Origin mittlerweile den heiß begehrten Europa-Server bereits beschlossen hat; nur die offizielle Bestätigung fehlt noch.

Immer mehr für immer weniger

Als treuer Leser der Power Play seit 1993 und aufmerksamer Beobachter der Spielszene ist mir ein neuer Trend der Hersteller aufgefallen: Sparmaßnahmen an Verpackung und Handbuch.
War es früher Gang und Gäbe, daß jedes Spiel in einer ordentlichen Verpackung erschien und daß mindestens ein dickeres Handbuch zum ausführlichen Studium mitgeliefert wurde, so liegt heute in der Box meistens nur die CD, die Registrierungskarte und Werbung. Das Handbuch findet man dann entweder im Booklet (Tomb Raider) oder -noch schlimmer- nur als Online-Hilfe (Cyberstorm). Und es gibt nichts Mühsameres, als dauernd zwischen Spiel und Hilfe wechseln zu müssen oder ständig sein Monokel ins Auge quetschen zu müssen, um den fuzzeligen CD-Booklet-Text lesen zu können.
Sicher, die Zeiten sind vorbei, als es Spiele wie Ultima gab, wo ein Ultima-Stein und eine Stoffkarte mit dabei waren, und bei action-orientierten Spielen ist diese Sparmaßnahme ja auch noch zu vertreten, aber bei allen Spielen, die etwas mehr Tiefgang haben, wie zum Beispiel Rollenspiele mit kompliziertem Regelwerk oder Simulationen mit zig Tastaturbefehlen sollte es doch möglich sein, ein schönes Handbuch mitzuliefern, welches ausführlich den Sachverhalt erklärt. Und auch eine schöne (Papier-)Karte des Fluggebietes kann doch eigentlich nicht zuviel verlangt sein, oder? Es wäre toll, wenn Ihr den Herstellern mal einen kleinen Impuls geben könntet...

Via eMail

Tun wir hiermit. Ob sich damit aber alles ändert, wage ich zu bezweifeln. Schließlich kosten solche Goodies nochmal extra und wie Du schon richtig bemerktest, versucht jeder, an allen Ecken und Enden zu sparen. Ich kann mich aber Deinem Appell nur anschließen: Dort, wo es wirklich sinnvoll ist, dürften solche Beilagen nicht fehlen. Schließlich gehört zu einem stimmungsvollen Rollenspiel eine düstere Vorgeschichte, die den Spieler geradezu nötigt, sein Schwert umzuschnallen und die Monster dieser Erde in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Aber auch Übersichtskarten mit Truppenstärken oder Keyboard-Schablonen bei Flugsimulationen gehören mit ins Paket. Worauf ich persönlich verzichten kann, sind kleine, billige Plastikfiguren oder sonstige Werbegags. Beilage, wo Beilage sinnvoll ist! Lieber sollen sich die Hersteller das Geld sparen, einen weiteren Spieledesigner einstellen und dann das Produkt an sich besser machen. Aber das liegt natürlich stets im Ermessen der Entwickler bzw. der Produktionsfirma. Schließlich ist es ihr Geld. Leser und Tester können sich nur ärgern, wenn etwas Wichtiges fehlt oder etwas Unwichtiges beigelegt wurde, das keinen interessiert.

Unfehlbarkeit verloren?

Als ich wie so oft die heiligen Worte der neuesten Power Play (Ausgabe 11/97, Anm. d. Red.) in einem tranceartigen Zustand in mich aufzunehmen versuchte, mußte ich mit vor Entsetzen weit aufgerissenen Augen etwas feststellen, das mich fast davon überzeugt hätte, nicht mehr an Eure Unfehlbarkeit zu glauben. Da wurden mir doch, wenn mich mein trübes Augenlicht nicht getäuscht hat, auf drei Seiten Dark



Das Echtzeitstrategie-Spektakel Dark Reign von Activision liefert durchaus gutes Screenshot-Material

Reign-Test vier Bilder doppelt und ein Bild sogar dreifach präsentiert, allerdings gut getarnt durch verschiedene Größen und Bildunterschriften. Ich verlange im Rahmen einer Aufklärung Fakten, Fakten, Fakten – und immer an den Leser denken! Nehmt es mir nicht übel, ich kann mir gut vorstellen, wieviel Streß so eine Redaktionsumbildung mit sich bringt; die Sache würde mich aber trotzdem mal interessieren. Liefert Dark Reign etwa nicht genug druckwürdiges Screenshot-Material?

Bernd Hesse, Paderborn

Hinfort, Du Zweifler! Wie kannst Du es wagen, nicht an unsere Unfehlbarkeit zu glauben! (Ooooops, was sehen da meine übernächtigten Augen? Du hast recht!) Oh Graus, welch Fehlerteufelei schlich sich da in unsere „geheiligten" Zeilen? Ich danke Dir für den Hinweis und natürlich bemühe ich mich auch um weitergehende Aufklärung, weise jedoch die Redaktionsumbildung als Ursache für den Fehler gänzlich von uns. Auch Dark Reign ist nicht schuld an dem Dilemma, es bietet mehr als genug Material für Bilder an. Wir waren schlichtweg zu dusselig, den Fehler zu bemerken. Der wahre Grund: Abgegebene Artikel wandern sofort in unser Layout und unsere fleissigen Bienchen dort bearbeiten die geschriebenen Zeilen zusammen mit den ersten Bilder. Da in diesem Fall noch nicht alle Bilder abgegeben wurden, setzen unsere Layouter die bereits verfügbaren Bilder als simple Platzhalter für das neue Material ein und gestalteten dann die Seiten. Doch dummerweise hat keiner von uns beim Korrekturlesen bemerkt, daß beim Bildmaterial was nicht stimmte – anscheinend hat ein jeder von uns nur auf den Text geachtet... Wie Du siehst, ein ganz „normaler" Flüchtigkeitsfehler, der auf unsere Kappe geht und nur wenig Raum für Entschuldigungen zuläßt. Sorry dafür!

NHL 98 im Original

Hallo Redaktion, ich habe folgendes Problem: Als absoluter Sportfreak wartete ich natürlich sehnsüchtigst auf NHL 98. In Eurem Test in der Ausgabe PP 10/97 mußte ich aber lesen, daß der deutsche Kommentar nervig und für Fans ein Atmosphäre-Malus sei, wovon ich mich auch bei einem Freund überzeugen konnte. Da die englische Originalversion weder über meinen Softwarehändler, noch bei einem Eurer Inserenten erhältlich war, bitte ich Euch herzlich, mir mitzuteilen, wie ich an diese Version kommen kann.

Robert Lechelt, ohne Angaben

Tja, nicht nur Dich plagt diese Frage! Wir haben noch einige andere Leserzuschriften bekommen, die exakt den gleichen Inhalt hatten. Leider kann ich Euch hier aber nicht direkt weiterhelfen, sondern muß Euch an den Fachhandel verweisen. Es gibt mittlerweile recht viele Händler, die Importversionen von PC-Spielen gegen Bestellung aus den USA besorgen. Zumeist sind es kleinere Läden, die diese Art von Sonderservice auch in kleinsten Stückzahlen anbieten. Für die meisten größeren Ketten lohnt sich die Einzelbestellung in der Regel nicht, aber auch hier gibt es natürlich Ausnahmen. Also kann ich Dir und allen anderen Interessierten nur den Weg zum nächsten (und eventuell auch übernächsten) Händler empfehlen. Als Alternative dazu kann auch der Blick ins Internet helfen: Manche Software-Händler in den USA bieten auf ihren WEB-Seiten auch Auslandsversand an, zumeist gegen eine zusätzliche Gebühr. Dazu brauchst Du aber auf alle Fälle eine Kreditkarte; gegen Rechnung oder Nachnahme schickt Dir wohl keiner aus den USA ein Spiel.

INSERENTENVERZEICHNIS



Quake 2

Ein Erdbeben kommt selten allein. Die zweite Erschütterung soll diesmal nicht nur mit düsterer Edelgrafik, sondern auch mit Story-Tiefgang daherkommen.



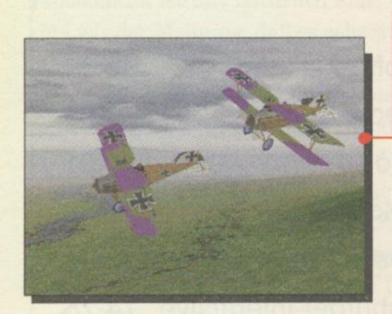
Wing Commander Prophecy

Krieg in den Weiten des Alls und kein Ende. Im nunmehr fünften Teil droht abermals Gefahr der dritten Art.



Black Dahlia

Ein geheimnisvoller, grauenhafter Mord, eine dunkle Macht und ein gewiefter Detektiv – Ein klassischer Film-Noir-Thriller.



Red Baron 2

Glanz und Gloria der frühen Jahre – die Ritter der Lüfte werfen abermals ihre knatternden Motoren an. Die Männer in ihren fliegenden Kisten warten auf Euch.



erscheint am **19. Januar**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Ltd. Redakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion:, Sascha Gliss (sg), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Stefanie Kußeler (1211)
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/13999400
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1001, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Michael Grebenstein, Martina Siebert
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier, Roland Müller
Titel-Artwork: Westwood/Virgin
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1389)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-.Gebiet 0-5 : Natalie Regnault (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (1471)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1389, Fax: 08121/95-1297
Int. Account Manager: Emma Karpfinger (1309)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Produktionsleitung: Otto Albrecht (1440)
Technik: Journalsatz GmbH
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Verlagsleitung, Marketing/ Vertrieb : Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 855580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.






PC ACTION
GOLD
PC Action 11/97:
"Demonworld setzt in jeder Beziehung neue Maßstäbe!"
10 97
GameStar
»für besondere Atmosphäre«
Demonworld
Gamestar 10/97:
"Ein echter Taktikhammer!"
Award für besondere Atmosphäre
Unser Tip für die Feiertage:
Ihre persönliche DEMONWORLD Demo CD mit 7 spielbaren Missionen erhalten Sie ab sofort kostenlos bei uns.
PC Games 11/97:
"Ein wahrlich phantastisches Hexagonstrategiespiel!"
DEMONWORLD
(k)ein Wintermärchen...
IKARION
IKARION Software GmbH, Tel: 0241/470150, Fax: 0241/470 1525, Internet: http://www.ikarion.com,E-Mail: info@ikarion.com
Vertrieb: Kingsoft GmbH Tel:02408/9410
Demonworld ist ein registriertes Warenzeichen von Hobby Products

Wir wünschen unseren Matrox-Fans

Frohe Weihnachten!



Video & Graphics Kit:
Matrox Mystique 220 & Matrox Rainbow Runner Studio
Weihnachts-Preis DM 799,–*

Matrox m3D Spiele Vergnügen
Weihnachts-Preis DM 249,–*

matrox

* unverbindliche Preisempfehlung

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

AGENTUR BERNS